平成8年7月9日発行（毎月1回9日発行）第1巻第1号通巻1号

ゲームだけじゃ満足しない、快適サターン情報誌

GREAT SATURN Z

［月刊グレートサターンZ］

特報!!
東京おもちゃショー
ファイティングバイパーズ
バーチャコップ2
NiGHTS

創刊号 7 1996 July ¥500

GSZ collection

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！
でアナタだけの最強クラブをつくる

アローン・イン・ザ・ダーク2
でポリゴン・アドベンチャーのルーツを堪能する

ファイティングバイパーズ
で移植前に脱・ビギナーをはたす

特集：「サターン」は「サターン」を超えていゆく。
SATURN NEXT!

鈴木 裕
「私はゲーム職人。エンターテイメントもテクノロジーも、すべてゲームのため」

飯野賢治
なぜ「異端児」と呼ばれるか!？

ガングリフォン
「フィクション」が「リアル」を超えた瞬間。

Soft Select 10

Cubic Gallery / 慶応遊撃隊 活劇編 / ライフスケイプ / Sword & Sorcery / 誕生S ~Debut~ / SEGA AGES宿題がタントアール / ダライアスII / スーパーリアル麻雀PVI / デカスリート / ソニック・ザ・ファイターズ

Release Soft Perfect Guide
サターンソフトパーフェクトガイド

新しい歴史が動き出す。世界を変える、インタラクティブムービー。

「エネミー・ゼロ」は「Dの食卓」の次の進化として、ワープが自信を持って贈る、インタラクティブムービーです。今作はＣＧのクオリティーも、もちろんのこと、サウンド面やゲーム性といった部分にも開発の重点を置いて制作しています。
まず、映画的な部分での質の向上を目指し、ワールドデザインに韮沢靖、音楽に「ピアノレッスン」等で有名な映画作曲家のマイケルナイマン、「バックトゥーザフューチャー」等の効果音で知られる小川高松という、ワープ以外のメンバーも珍しく加わり、そのこだわりはさらに深いものになりました。
そして、「Dの食卓」がムービーゲームだったのに対し、今作では<敵が見えない>として、<音>を使って、敵の位置を確かめ、倒すという、全く新しいゲーム性にも挑戦しています。
もちろん、プログラムとＣＧの制作はワープです。ムービー的な部分に関しても、道具をシリコングラフィックスに替え、その表現力はかなり向上しました。また、宇宙船という世界観を表現する大きな要素として、リアルタイムのＣＧも大きく使用していますので、是非お楽しみにしてください。
と、いうわけでサターンで始動を始めた「エネミー・ゼロ」。この秋にＣＤ４枚組という大容量で登場しますので、よろしくお願いいたします。

ワープ代表・監督　飯野賢治

SEGA™

GAME-WARE Vol.2

大予告

新連載にあのVFが登場！

「バーチャファイター デジタル・コミック
レジェンド オブ サラ」

実写PLAYING MOVIE GAMEの「SERIES OF DREAMS」が
デンジャラスに新展開してサスペンスサイコストーリーに。

「蒼い水の中」

ますますパワーアップして再び登場。冒険は続くのだ。

「ピピットボーイの大冒険2」

サターン名作ソフトは、人気ダントツのシューティング。

「レイヤーセクション」™

などなど、おもしろさ、てんこもり。

バージョン・アップした
Vol.2
7月5日発売予定です。
乞うご期待！

見るだけじゃない、遊べる広告、それがゲーム広告。
GAME-WAREでは広告もゲームになってしまう。

INTERACTIVE ADVERTISING（ゲーム広告）

TELECOM TOWN（提供：日本テレコム）

HG CUP（提供：資生堂ファイントイレタリー）

つまりデジタル投稿コーナー。有名、無名、プロ、アマ関係なし。
君のデジタル作品がGAME-WAREで見れるぞ！

DIGITAL GALLERY（デジタル・ギャラリー）

サターンソフトの紹介はもちろん、映画や音楽などの情報がプレビューで楽しめる。

INFORMATION（インフォメーション）

GAME-WAREならではのゲーム関連商品やCDなどの通信販売コーナー。

SHOPPING（ショッピング）

サターンファンなら知っている、名作ソフトをもう一度。
というわけで、あのゲームのあの興奮を再び。

SEGASATURN MASTERPIECE COLLECTION
（セガサターン名作ソフト集）

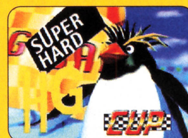
今回は、デジタルピンボール **ラストグラディエーターズ**（KAZe）





LAST GLADIATORS
© 1995 KAZe © 1996 KAZe


DIGITAL GALLERY



HG CUP



TELECOM TOWN



マガジンなのにCD-ROM。CD-ROMなのにマガジン。
新しいマガジンのカタチ、それがロムマガ。
元祖ロムマガ、GAME-WAREは、
ゲームができるゲームマガジン。
すみからすみまで楽しめます。

サターンで遊ぶ、ゲームができるゲームロムマガ。

GAME-WARE

大絶賛発売中。1,980円

お買いもとめは、お近くのセガサターンソフト販売店で。

GE
GENERAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.

SEGASATURN

GAME-WAREは、読まずに遊べ。

創刊号コンテンツ大紹介。

1号だけでも面白い。連載が進むと全体像が見えてきてもっと面白い。今までのゲームソフトでは味わえない全く新しいゲーム・エンターテイメント。

SERIAL GAME（連載ゲーム）

大人の男女のラブ・ゲーム。

SERIES OF DREAMS（シリーズ・オブ・ドリームス）

サターンだから可能なストーリー・ゲームの新ジャンル。あの「PLAYING MOVIE GAME」が連載ゲームに！実写ムービーと会話でリアルに楽しめる。

コメディータッチの立体パズルゲーム。

ピピットボーイの大冒険

単純明快で誰もがはまるパズルゲーム。さすらいのスペース・サーファー、ピピットボーイは、数々の困難を乗り越えて、ラー姫の腰を治す香りを見つけられるか。

あの人気アーケードゲームがGAME-WAREに登場。

エジホン探偵事務所

ゲームセンターで大ヒットした、絵の中に隠された仲間はずれの文字を見つけるゲーム。


エジホン探偵事務所
© SEGA ENTERPRISES.LTD 1995
© ASUKASHINSHA 1995


ピピットボーイの大冒険


シリーズ・オブ・ドリームス

どこをとっても新しい。
ゲームも広告も
メチャクチャ楽しい。



企画／㈱ゼネラル・エンタテイメント・㈱セガ・エンタープライゼス　開発／㈱ゼネラル・エンタテイメント 東京都目黒区目黒2-10-8 第二アトモスフィア青山4F Tel.03-5496-3925　販売／㈱セガ・エンタープライゼス

OPeNBooK

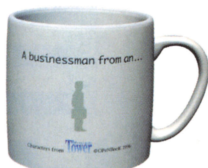
SEGASATURN

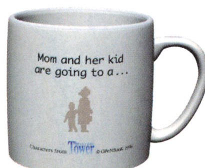
The Tower オリジナルマグカップ プレゼントキャンペーン!!

6/22(土)より 先着10,000名様!!

タワーを買うと
これがお店で
もらえる!







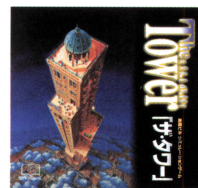


「ザ・タワー」のキャラクターたちが、素敵なマグカップになりました。

今回ご用意したマグカップは4種類。住宅に住んでいる小学生、オフィスに勤めるビジネスマン、ハンバーガーショップにやってきた子供づれの主婦、そして映画館で愛を育む若いカップル。タワーから飛び出して来た住人たちをモチーフにしています。

●必ず購入前に店頭でキャンペーン対象品かどうかご確認ください。

※ マグカップのデザインは実物とは異なる場合があります。



高層ビルシミュレーション
[ザ・タワー]
セガ・サターン版 価格:6,800円
好評発売中!

タワーユーザーのための会議室開設中!!

現在、Nifty-Serveのゲームベンダーズステーションにタワーの会議室を開設しています。「GO SGAMEVA」でぜひ一度お立ち寄りください。

OPeNBooKインターネットホームページ開設中!!

http://www.open-book.com


このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

オープンブック株式会社
〒261-71 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブイースト15F
TEL.043-297-6412 (ユーザサポート専用)

DIGITAL PORN A GO GO!
KUKI

えっ？ サターンでデジアダ?!

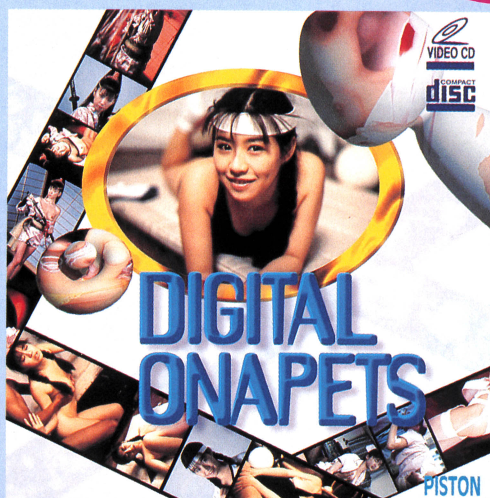
ボクらはサターンでデジタル・アダルト。

絶倫!発売中

ビデオCD



PVC002
2枚組 ¥5,900(税抜)



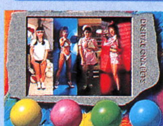
PVC003
¥4,900(税抜)

ヴァーチャル未亡人下宿



美しき未亡人・百合恵と，彼女が営む下宿「六刻館」の怪しい住人たちが繰り広げるスーパーエロチック・コメディ! マルチストーリー&エンディング! 高度なCGと実写のデジタル融合が生み出す，インタラクティブ・ムービーの2枚組超大作!!

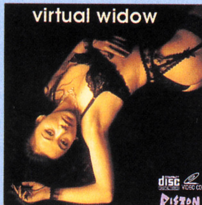
DIGITAL ONAPETS





ヴァーチャルSEXの究極が，今モニターに大輪の花を開く! 看護婦,女子校生,SM女王にくノーと，4人の美少女がな〜んだってシテくれる! お好み次第で繰り広げるSEXプレイの数々が，電脳前立腺を直撃する!!

ヴァーチャル未亡人 PVC001 ¥4,900(税抜)



隣の部屋に引越してきた美しい未亡人,その秘められた過去とは…。仮想空間に展開されるインタラクティブ・ラブロマンス!

めざせ!!AVリーグ KVC001 ¥5,900(税抜)



2枚組ディスクに詰め込まれたKUKIのベスト・オブ・ベスト!観月マリ・原田ひかり・田村香織ほか総勢22人のエクスタシー!

水沢早紀 悪女開眼 KVC002 ¥3,900(税抜)



「お兄さん,覚悟しな!!トロトロしてっと犯っちまうよ!!」魔性の淫女・早紀の甘く危険なフェロモンがほとばしる!

水野 愛 令嬢教師 KVC003 ¥3,900(税抜)



憧れの女教師は二つの顔をもつ淫乱性職者だった!元レースクイーン・水野愛演じるお嬢様教師がメス犬教師に変わっていく…。

フォトCD

KUKI PHOTO-CD SPECIAL

BEST OF SPIKE
ベスト・オブ・スパイク

Special Price!

KRM006 ¥1,980(本体1,922円)

超人気フォトCDシリーズSPIKEの特別編集版をお近くの書店で!
人気のAVアイドル総勢43人出演!
高画質ヘアヌード・フォト200点以上!



SPIKE vol.4
KPC004 ¥3,900(税別)



SPIKE vol.3
KPC003 ¥3,900(税別)



SPIKE vol.2
KPC002 ¥3,900(税別)



SPIKE vol.1
KPC001 ¥3,900(税別)



TEENS FANCLUB

¡Honey bee!

KPC005 ¥3,900(税別)

ほらっ ハチ蜜があふれてる。

16歳から18歳までのキュートなティーンエイジ・プレアイドルたち5人の新鮮グラビアをフォトCD化。制服・私服・水着姿のフォトはもちろん,幼い頃のメモリアルフォトや自筆プロフィールも収録。カワイイ生声インタビューも聞けちゃうぞ!

出演 ● 浅川千裕，河村理沙，小島みすず，中條瑠美，橋本瀬奈

【ビデオCDについて】「セガサターン」「Vサターン」でビデオCDを見るには、「ビデオCDコーダ」、「ムービーカード」または「ツインオペレーター」が必要です。
【フォトCDについて】「セガサターン」「Vサターン」でフォトCDを鑑賞するには、「フォトCDオペレーター」が必要です。
【MAIL ORDER】商品購入ご希望の方は，住所・氏名・電話番号・年齢を明記の上，商品代金に送料500円を加えて現金書留でお送り下さい。
〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-21-1 ジョワレ代官山2F ***JOYCLUB***通販部「GREAT SATURN Z」係 TEL03-5458-6969 FAX03-5458-8743

株式会社KUKI デジタルエンターテイメント事業部 〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-21-1ジョワレ代官山B1F TEL03-3476-8661 FAX03-5458-7291

URL http://www.kuki.co.jp Visit! KUKI TOWER

◆KUKIの新作CD-ROMのミニ・デモ版(ムービー&フォト)をお試しいただけます! ◆会員制フロアのオリジナル番組も続々登場!

Game Fan Books
人気ゲーム攻略本シリーズ

The Tower マスターブック

SEGA SATURN

毎日コミュニケーションズ【編】
定価1200円(税込)

■パソコンで圧倒的な人気を博した高層ビルシミュレーションがパワーアップしてサターンに登場。本書は、初めてプレイする方にもわかりやすいように、ゲーム進行のイロハから攻略のヒントまで詳しく解説。各マップ別のプレイ例を豊富に画面掲示して、「5つ星ビル」オーナーの夢を手助けするゾ。





ゴジラ 列島震撼 公式ガイド

SEGA SATURN

池田智之・木村勝好【著】 定価1000円(税込)

■ゴジラから街を守れ！ 防衛組織「Gフォース」の隊長となった君の指命は困難を極めている。こんな高度なゲームで、頼りになるのはこの本しかない。攻略のための情報をマップ、兵器、怪獣別に詳述。また、東宝の協力により全22作の映画ヒストリーも紹介。ふんだんに映画のスチール写真をちりばめ、ゴジラファン、ゲームファンともに満足の必携本だ！

シーバス フィッシング ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】
定価1000円(税込)

■釣りをしたことがなくてもダイナミックな海釣りの魅力が体感できる、本格派フィッシングゲームを徹底分析。こんなに楽しいゲームをプレイしたら、ホンモノの醍醐味を味わいたくなるのが人情。そこで、実際の釣りを始めたい方のガイドブックとしても活用できるように工夫しました。これで「釣りバカ」の気持ちがわかる?!

SEGA SATURN & Play Station



クラシックロードを永遠に遊ぶ本

毎日コミュニケーションズ【編】
定価1300円(税込)

■フルポリゴンによる迫力満点のレースシーン、血統マニアも大満足の競走馬育成システム搭載など、多彩な機能と面白さを持つ競馬シミュレーションゲームを遊び尽くすための本。各メニューの有効な活用法から優駿育てのテクニックまで、画面を豊富に掲示しながら懇切丁寧に解説していきます。

Play Station



ロードランナー レジェンドリターンズ 公式ガイド

SEGA SATURN & Play Station

毎日コミュニケーションズ【編】
定価1000円(税込)

■15年前に大ヒットした、伝説のアクションパズルゲームがついに復活！ 本書は全150面のうち、主要な60面を厳選して攻略法を披露。昔ハマッた人は若き日のテクニックを思い出して涙を流しながら、初めてプレイする人はゲーム黎明期の伝説を新たに感じながら、本書を片手にいざ挑戦！





ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96 ファイターズ・バイブル

Play Station

毎日コミュニケーションズ【編】 定価1000円(税込)

■四角いジャングルの興奮はこの本でしかわからない！ 優れたゲーム性とエンターテインメント性を、本書はビジュアル重視で完全紹介。最強レスラーを目指す12人のツワモノたちを使いこなすために、システム編で基本的な操作方法をマスターしたら、データ編で各選手の個性を熟知しよう。隠しレスラーもマイキャラにしちゃえ！

崇高なる理念は、戯れの心に操られ
時として神々の怒りに触れ
立体という空間に身を晒す
やがて朽ち果てていく肉体を
いともたやすく放棄する
時間なきルネッサンスの丘に立ち
おとずれし雑踏の声を聞く
すべては神のなせる業
神の抱く御子らはやがて
母なる胎内へ回帰する

by Yasuo Watanabe





呪文を知らなくても、
魔法は使える。

冒瀆(ぼうとく)か、福音(ふくいん)か。

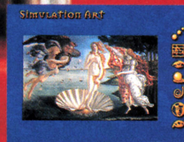


キュービックギャラリー

Edy & Disy
Cubic Gallery
キュービックギャラリー

異次元空間に吸いこまれたエディとディジィ。はたして2人は元の世界へ戻れるのか。
そしてモナ・リザの微笑みを甦らせることができるのか。







彷徨(さまよ)えし者は絵画に隠された孤高の魂へと辿り着く。

ゴッホ、セザンヌをはじめ世界の有名絵画50枚を収録。
美術史を揺るがすアートエデュテイメントソフト登場。今、絵画が三次元空間を動き始める。絶賛発売中 5,800 yen 消費税別


このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

PHOTO COORDINATOR:DNP CDC PHOTO:ARTOTHEK THE BRIDGEMAN ART LIBRARY WORLD PHOTO SERVICE

We Net 株式会社ウイネット
マルチメディア事業部
〒950 新潟市米山 1-9-3
0120 FreeDial フリーダイヤル 0120-868077
●インターネット
http://www.niigata-inet.or.jp/sougou/wenet

黒のグラビア

遠藤久美子

水谷 充／撮影 坂崎 タケシ／スタイリスト 佐藤 寛／ヘア・メイク 木村 彰／アートディレクション

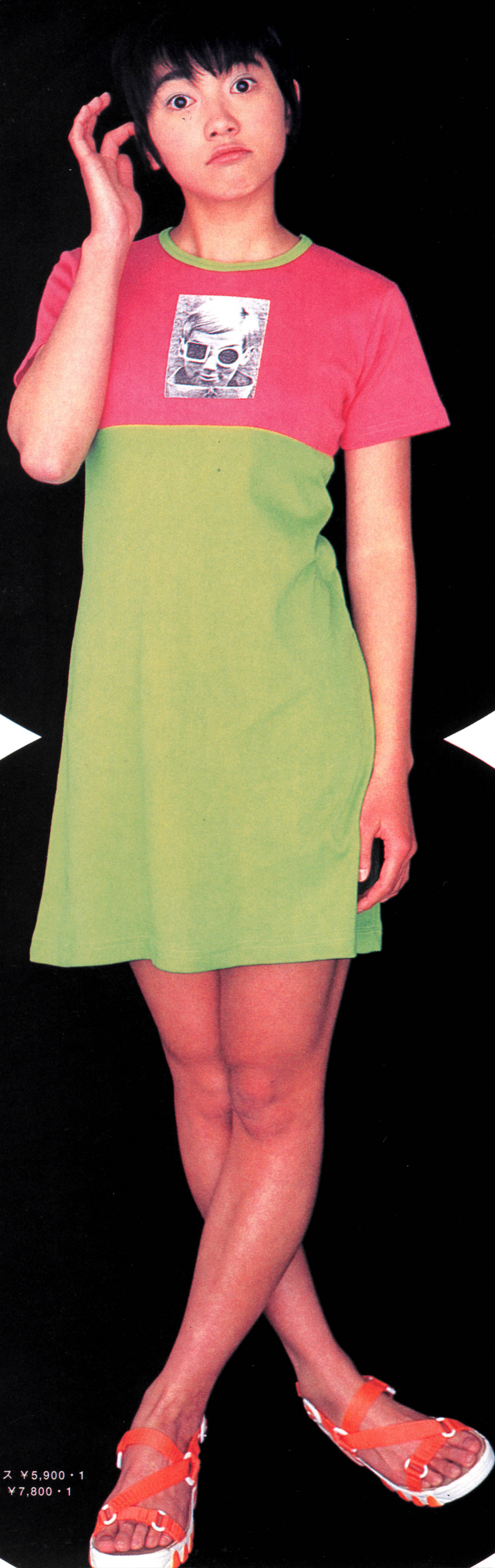
黒の画面に「NOW LOADING」の文字が浮かぶたび、期待に胸が躍る。
黒はあらゆる虚飾をしりぞけ、すべてをあらわにする。
黒に包まれた途端、今までだれも見たことのない表情を現わした遠藤久美子。
彼女のニューバージョンが、ここに創成された。

シャツ ¥21,800・2
パンツ ¥19,800・2
レザースニーカー ¥8,800・4



シャツ ¥8,800・1
パンツ ¥21,000・3











ワンピース ¥5,900・1
サンダル ¥7,800・1



ワンピース ￥8,900・1
サンダル ￥4,500・1



えんどう　くみこ。1978年4月8日生。東京都出身。O型。牡羊座。165cm、B83cm、W58cm、H82cm。

埼玉県の県立高校に通う普通の女の子が'95年秋オンエアのマクドナルドのCMで話題に。「3分間写真のボックスの中で友達に、ビックマックを食べられそうになっちゃうコは誰？」

と、問い合わせが殺到した。'96年1月放映のドラマ「冠婚葬祭部長」(TBS)では、萩原健一の長女役として出演。

現在、セガカラ「スーパープロローグ21」のCMに出演中。そして7月には、TBS月曜ドラマスペシャル「親子弁護士探偵帖 PART2」で元気な彼女に会える。秋にはCDデビュー。

[衣裳協力] 1/クロスマッチ・03-3475-0605 2/AGOSTO "SHOP"・03-3760-6171 3/シェール・03-5467-8248 4/baby GAME・03-3401-2663

GREAT SATURN Z
ゲームだけじゃ満足しない、
快適サターン情報誌
[グレートサターンZ]
創刊号

c o n t e n t s 1

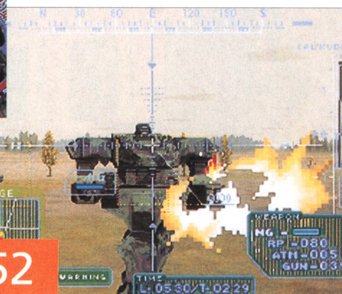

043

Y.Suzuki
鈴木 裕
(株)セガ・エンタープライゼス
AM2研開発本部長


048

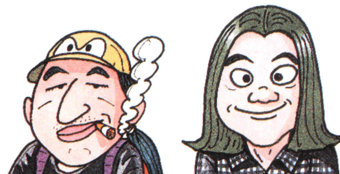
K.Eno
飯野 賢治
(株)ワープ代表取締役





052

GUNGRIFFON
——THE EURASIAN CONFLICT


058



表紙撮影:瀬川博一 モデル:TRACI ANN(AXELLE INC.)
スタイリスト:戸谷重美 ヘア&メイク:タカノミチコ



あのシリーズが帰ってきた！



27種類ものニューゲームがここに集結！

大好評発売中 5,800円







2度あることは

PUZZLE & ACTION サンドア～ル



好評発売中

「占都物語」その I

好きなあのコのことで悩んでいる君
自分の運勢ってどんなもんかなと思っている君
占いってちょっと信じられないと思っている君
ぜひ一度占都の扉をたたいてみては？
君の未来はこのソフトが知っている!!

使い方はあなたしだい

人気の三大占い

タロット占い ▶



九星占術 ▶

姓名判断 ▶

これだけ入って5,800円



株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1
TEL 0423(75)1264

GREAT SATURN Z

ゲームだけじゃ満足しない、
快適サターン情報誌
[グレートサターンZ]
創刊号

contents 2
Regulars



022

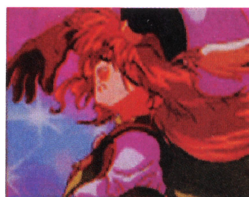


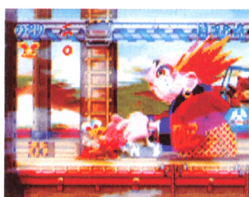
026



079


098


068


070

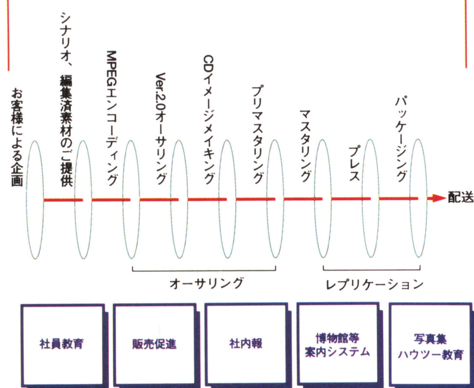
掲載ソフト一覧

三菱化学

写真集、ハウツー物。教育ソフト、製品デモ…さまざまなビデオCDソフトを、あなたとともに創ります。

12センチCDと同じ大きさで動画を最大74分収納。さらに約2000枚のハイレゾ静止画モードも大きな特徴です。プレイバックコントロール機能を使うことで、CD-ROMに近い対話型タイトルの作成も可能。写真集、ハウツー物、教育ソフト、製品デモなどさまざまなビデオCDソフトの制作に対応できます。総合メディアメーカーの三菱化学にお任せください。

- 12センチCDの大きさに動画を最大74分収納。
- 動画はフルスクリーン、フルモーション再生を実現。
- CD-ROMライクなインタラクティブ性。
- 繰り返し操作でも劣化なし。
- メニュー画面からダイレクトアクセス可能。
- パソコン、ゲーム機でも再生可能（対応モデルのみ）。
- CD-ROMと比べ大幅な短納期と低制作コスト。
- ハードウェア（専用プレーヤー）も安価。



CD-ROM プレスサービス

最新ラインによる一貫生産で、高品質、短納期、低コストサービスを実現。
100枚の少量生産から数万枚の大量生産まで迅速に対応いたします。



お問い合わせ、ご相談をお待ちしております。

三菱化学株式会社 記憶材料事業部 マルチメディアビジネス推進チーム 〒108 東京都港区芝5-31-19 ランデイック三田ビル2F Tel. 03-5484-3910 Fax. 03-5484-3934

先月、アメリカのロサンゼルスで「バーチャコップ2」「ファイティングバイパーズ」「ソニック・ザ・ファイターズ」のサターンへの移植が発表された。
また、6月8日から幕張で開かれるおもちゃショーでは、「NiGHTS」がプレイできる。
注目の新作ソフトから、最新の周辺グッズまで今月のトピックスを一挙紹介。





バーチャコップ2 サターン版 登場

アーケードで人気を博している「バーチャコップ2」がサターンに移植されることが発表された。

セガ
発売時期：未定

5月16～18日、アメリカのロサンゼルスで開かれたE3(Electronic Entertainment Expo)でサターン版「バーチャコップ2」の発表が行われた。

これで近々アーケードで人気を博している「バーチャコップ2」がサターンで遊べることになったわけだ。アーケード版のバーチャコップ2は1995年9月に登場したガンタイプのゲーム。カーチェイスシーン、列車銃撃戦など激しい速度で移動する車や列車でのガンファイトは興奮の一言に尽きる。また、女性刑事といった新キャラクターの登場や、ゲームの途中でのステージ分岐システムの導入など、同じステージでも違うゲーム展開が楽しめるものになっていた。ここで、アーケード版のバーチャコップ2について紹介しよう。現在もゲームスポットで稼働中で、ガンを使った3DCGのシューティングゲームだ。ステージは3つに分かれている。

ステージ1では、強盗の押し入った宝石店に急行した後、逃げる強盗団とのカーチェイス。高速道路でのトレーラーとの対決、プレイヤーをかすめるヘリコプター、爆発するギャングの車と対決しながら、高層ビル建設現場に犯人を追いつめ、ギャング団のボスと対決する。

ステージ2は、客船が舞台。市長誘拐を企てるギャング達との銃撃戦だ。パーティーホールや厨房を通り抜け甲板ではスカイダイバーと対決する。

ステージ3は地下鉄のトンネルが戦場になる。地下鉄内でのテロリストとの銃撃戦。地下鉄を降りて、テロリストの秘密アジトへ向かい、敵の巨大戦車と対決する。以上が3つのステージだ。登場するキャラクターは3人。前作からのレイジ、スマーティの他に、女性刑事捜査官ジャネットが登場した。

そのバーチャコップ2がサターンで楽しめるのだが、気になるのはその移植度。基本的にはアーケード版の全ステージを再現したものになる。また、オリジナルステージの追加はないが、前作を上回るクオリティのCGムービーが楽しめそうだ。期待のタイトルだけに、早くプレイしたいものだ。



▲今回公開されたサターン版の「バーチャコップ2」の画面だ。アーケード版の再現をめざしているので、ゲームとしてのクオリティは高いものになるだろう。



▲ステージ1の宝石店での銃撃戦。ゲージがマックスになる前に敵を撃て。



◀バーチャコップ2から登場した女性捜査官ジャネットを含め、レイジとスマーティの3人が登場人物だ。


▲E3の会場で発表された「バーチャコップ2」をプレイしている様子。6月8日から開催される「おもちゃショー」でも見ることができる? 写真は開発状況は10%のものだ。

速報!! E3レポート

E3(Electronic Entertainment Expo)が去る
5月16日〜18日、ロサンゼルス・コンベンションセンターで行われた。
会場はNORTH HALL、WEST HALL、SOUTH HALLの3つに分かれており、
セガ、ソニー、任天堂などのブースが
ところ狭しとひしめきあった
SOUTH HALLを中心にレポートする。





E3が開催されたメイン会場の全景だ。日本に比べてすべてが大きい。



これがインターネットに接続するためのサターンとモデムだ。カートリッジにモデムを差し込む方式。

街中がお祭り

ホテルからバスで会場に行く道すがら"E3"の看板が次から次へと目に入ってくる。ロサンゼルス・コンベンションセンターの周りは"E3"一色なのだ。

最大の話題はやはりコンシューマー系

会場では毎日、"SHOW DAILY"が配られる。毎朝プレスルームでそれに目を通すのだが、3日のうち2日間ソニー・プレイステーションと翌日のセガ・サターンが1面を飾った。内容はアメリカでのハードの価格競争の話。17日にプレステが$200の壁を破ると大々的に報じたのを受けセガブースはその当日から「SATURN "NOW$199"」に張り替え、インターネットで話題の"SEGA NET LINK"も資料発表、"$450"(サターン本体とコントロールパッド、モデムのセット)を"$400"以下へと価格変更、翌18日の1面はセガが飾った。ただしその記事中、セガ・オブ・アメリカはあくまでわれわれの戦略の一部とし、ソニーの代表も価格戦争の勃発を否定している。当地の関係者曰く「$150あたりがこちらの消費者のブレークポイントだと思います」という話も聞かれまだまだ予断を許さない模様だ。



会場で実際にサービスを受けている様子。日本での発表が待たれる。



アメリカでも話題の「NiGHTS」。ソニックに続くワールドワイドなキャラクターになるか!?

SOUTH HALL

セガ、ソニー、任天堂、などがひしめく激戦区。ブースのスケールも日本のショーとは比べものにならない。1年越しで出展する企業も多く、またブースのスペースの関係でかなりお金を掛けているらしい。カプコン桑元氏曰く「こっちは(1つのブース)億やで、スケールが違うわ」アメリカのショーらしく、やはりバスケット、野球などのソフトが目立つ。

SEGA

十数タイトルを出展。バーチャコップ2、ファイティング・バイパーズのサターン版が公式の場で初お目見えし、「NiGHTS」もアメリカ初登場とかなり盛りだくさんな内容だった。また、PC版のバーチャファイター、デイトナUSA、バーチャコップ、マンクスTTの発表もあった。



E3で正式発表された「バーチャコップ2」のサターン版。アメリカでもものすごい人気だった。

SEGASPORTSではビクトリーゴール、グレイテストナインなどが人気。(選手の名前がわからなくても面白いらしい)その他ではバーチャファイターKIDS、バーチャロン、ソニックシリーズなどが出展されており、いずれのソフトも人気の高さを示した。

SEGA NET LINK

話題の$500パソコンを受けて、サターンでもインターネットが楽しめるようになる。その名も「SEGA NET LINK」、サターン本体とインターネットに接続するためのモデムを合わせて$400と破格のコストでインターネットが楽しめる。機能的にもWWWやE-mailが楽しめるのであれば十分といえる。通信速度も



会場のあちこちでデモプレイが楽しめた。

会場内でのセガのブースだ。3日間でもっとも賑わったブースの一つだろう。

28.8Kとアナログでの最高のレートだ。会場では実際にインターネットに接続して、各ホームページを楽しむことができた。インターネットが日常に入り込んでいるアメリカと、これからという日本ではサターンを使った$400のインターネットへの接続の価値は変わってくるだろう。

セガ、任天堂、ソニーなどコンシューマー系のメーカーが集結した。

【セガ・ブース】
PC版の発表も重なり、過去のヒット作品も勢揃い。

【デイトナUSA】
8台の筐体を使ってのレース大会が3日間を通して行われ、常に30〜40人が列を作る盛況ぶりだった。

【NiGHTS】
超オシャレな飾り付けでセガブースのなかでも一際目を引いたのがここ。アメリカ初見参。

【バーチャコップ2】
開発中のものがついに発表された。日本では「おもちゃショー」でリリースが予定されている。

ソフトメーカー

カプコン、アクレイム、ナムコ、コナミ、エレクトロニック・アーツ、ヴァージンなどのそうそうたるメーカーが出展。どのブースも豪華絢爛な飾り付けで、キャンペーンガールやハリウッドの怪奇映画顔負けのコスプレで盛り上がっている。とくに感じたのはどのブースもアメリカンフットボール、大リーグ、バスケットボールなどを全面に押し出していること。スポーツソフトの人気は日本以上と感じた。人の入りを見ているとファイティングゲームはやはり日本のものがあちらでも人気のようだ。

●CAPCOM
バンパイアハンターのキャラクターサイン会と技術判定テストで長蛇の列ができていた。

●ELECTRONIC ARTS
（The Need for Speed）
世界の名車8種類が登場するゲーム。エンジンの音などは妙にリアルだった。
（Road Rash）
バイクレースで町中、ハイウエイ、田園地帯を突っ走る。会場では本物のバイクの上でプレイできる凝りよう。



本物のバイクにまたがりロードラッシュを楽しむ。

●BMGビクター
今年末から来年春までに発売予定のエクスヒュームド、ファイロ・アンド・クロード、グランド・セフト・オート、タンク、スパイダーを出展。いずれも開発者が直接会場に足を運んでプレゼンテーションする熱の入れようだった。

●テクモ
DEAD OR ALIVEを出展。「バーチャファイター2」と同じMODEL2基板を使っている。現地の広報が語ったところによると、アメリカでは年内に発売されるという。日本での登場は?



日本でもお馴染みのメーカーも出展してる。BMGビクターからは多数のタイトルが発表されたぞ。



MODEL2基板を使用した「Dead or Alive」がアメリカで年末には発売の予定という。日本でも近々に発売されるのだろうか。早くも期待の声が。



東京おもちゃショー開かれる

開催時期：
6月8日〜9日
場所：幕張

セガ話題の新作ソフトお目見え

今年もおもちゃショーの季節がやってきた。
今回は、さる5月16日にアメリカのE3で発表されたセガの新作ソフトが登場する。
その他の新作タイトルも合わせて公開されるので、幕張に急げ!!



▲「バーチャコップ2」。おもちゃショーに登場する頃には、15%の開発状況になっているようだ。



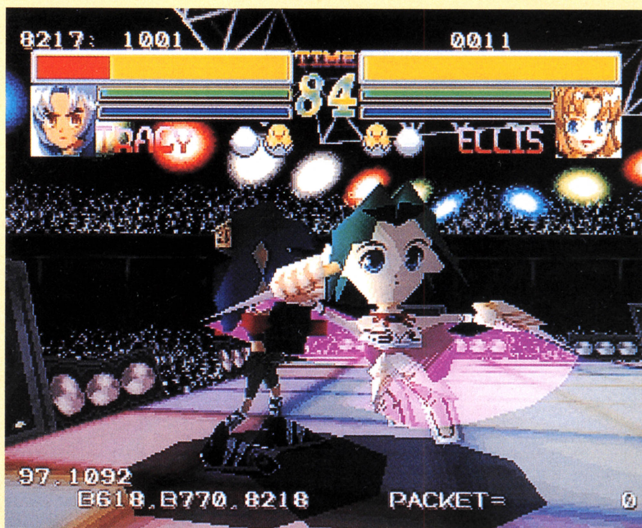
▲「グレイテストナイン」。96年度版のものでは、現在プレイしている選手で遊べる。

サターン新作タイトル発表

サターン版の「バーチャコップ2」「ファイティングバイパーズ」の日本での発表が6月8日から幕張で開催される『'96東京おもちゃショー』で行われる。

セガのブースでは、話題の「NiGHTS」がプレイできるほかに、10種目の競技の総得点を競う「デカスリート」、SEGA AGESの第2弾「スペースハリアー」もお披露目。また、96年版の「グレイテストナイン」やサイコアドベンチャーとしてサターンソフトのなかでは異色のタイトル「月花霧幻譚」も実際にプレイできる。

また、「バーチャコップ2」や「ファイティングバイパーズ」「ソニック・ザ・ファイターズ」など、ファン待望のソフトについてはアーケードからの移植が正式に発表される。いずれも年内の発売に向けて急ピッチで開発されているので、続報を待て!



▲タカラから「闘神伝」の続編「にとうしんでん」が発表される。ひらがなはだてではない、二頭身のキャラが過激なバトルを繰り広げる。

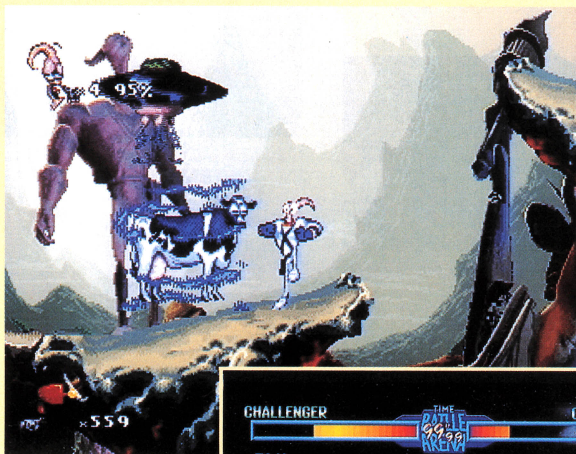
サターン新作タイトル発表

セガ以外のソフトメーカーからも新作のタイトルが続々と発表される。

今年上半期の注目のソフト「ガングリフォン」を発売中のゲームアーツからは、数々のプラットフォームで人気を得た「ぎゅわんぶらあ自己中心派」がプレイ可能な状態で発表される予定だ。ジャレコからは先日も制作発表のあった「忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖」と「ターフウインドウ」がビデオで見ることができそうだ。特にじゃじゃ丸くんはアーケードでハマッた人も多いので、サターンでの登場が待たれる。タカラから「闘神伝」につづく後継タイトル「にとうしんでん」が発表される見込みだ。今度のタイトルは本格的な格闘ゲームというより、楽しく遊ぶ格闘ゲームといえるものだ。また、「アースワームジム2」が参考出品ということで登場する。

会場での発表が決定してはいないが、メディアクエストから年内に2つのビックタイトルが発売されるとこのことだ。先日、PCゲームのタイトルを多数発売しているスペクトラムホロバイト社を傘下に迎えたことから、PCゲームのタイトルがサターンに続々と移植されるということなのだろうか？　その他にはEAV(エレクトロニックアーツ・ビクター)からサターン版のロードラッシュが発売されるという。実際におもちゃショーでプレイすることができるかは未確認だが、レースソフトとして人気が高く、先日のE3でも大好評だったこともあり、早く日本に登場してほしいものだ。

今年のおもちゃショーでは、各メーカーがセガのブースで、新作の発表をするものが多いので、会場に入ったらセガのブースに直行となるだろう。



「アースワームジム」はバージョンアップして「2」として登場する。▶



▶闘神伝URAは"外伝"という言葉ではかたづけられない新しい世界が展開される。





▲「デカスリート」、フィールド系、トラック系の10種類の種目が楽しめる。

◀「NiGHTS」、マルチコントローラーを使って異次元の浮遊感が楽しめるぞ。

セガ
登場時期：6月末予定

LAST BRONX　東京番外地 登場

「ファンキーヘッドボクサーズ」「バーチャロン」と個性的な格闘ゲームを世に送り出してきたAM3研から、またまた斬新なシステムの格闘ゲーム「LAST BRONX/東京番外地」が登場する。渋谷、新宿などのストリートをイメージした架空のステージが闘いのリングだ。キャラクターはストリートを生活の場としている男女8人。「バトルスティック（棍）」の使い手から、道場の師範代まで、個性豊かなキャラクターが登場する。


▲キャラクターのアクションは非常になめらか。LISAのポニーテールやスカートのヒラヒラ感は見ているだけでも、感動的なほどナチュラル。



東京が舞台、しかもストリートだ!!

個性的なキャラクターが登場する「LAST BRONX」。そのためのゲームの舞台となる世界観がしっかりと描かれている。ストーリーから説明すると、昭和が終わり、時代の終焉が若者達の「不安」「怒り」を加速させ「第1次東京抗争」を勃発させた。そんな東京の「闘いの季節」を終わらせた、スピリチュアル・バイクメンが『ソウルクルー』。彼らのもとで様々なライフスタイルが生まれた。そんな時、ソウルクルーのリーダーが何者かに殺される大事件が起こった。その事件によりグループの均衡が崩れ、「第2次東京抗争」が勃発。時代は再び戦いに突入することになる。そこに、レッドラムという謎のグループから、各リーダーによる決着を呼びかけるカードが届く。このゲームは、そこからストーリーがスタートする。

武具を極めよ

この「LAST BRONX」でキャラクターの性格を決めているのは、使用している武器。日本的な木刀から、いかにも中国的な三節棍と各キャラクターはそれぞれ個性的な武器を使って闘う。当然、武器の特徴が闘い方に反映される。つまり、近距離で強力な威力を発揮する「ヌンチャク」と適当な距離を保って闘った方が有効な「三節棍」では、闘い方が自然と違ってくるわけだ。そういった武器の性格を十分に活かした者が、勝者となる。

でも、やはりゲーム中ではリーチの短い武器のキャラを使用すると、どうしても長い武器を持つ相手より不利ではないかと感じる場面が多々生じる。そんな、リーチの違いからくる性能差をうめてくれるの新システムがこのゲームではもちろん用意されているのだ。それが、「潜り込み」といった、相手の上・中段攻撃をかわしつつ間合いを詰める技だ。このテクニックを使えば、たとえ敵の間合いにいても、その攻撃を前転でかわして自らの間合いで攻撃することができる。

一方、「アタックキャンセル」という高度なフェイント技も使える。このアタックキャンセルによって、当たり判定までのあらゆる攻撃モーション中に、動きを止めることが可能になる。これで、攻撃中に潜り込んできた敵に即座に対応することができる。カウンターねらいの攻撃に即座に対応することが可能になるのだ。

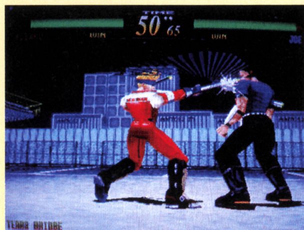
敵の間合いを読め

いままでの格闘ゲームでも間合いをはかるといった駆け引きは見られた。しかし、このゲームではより積極的に間合いを使うことで、ゲーム性をさらに深いものにしている。武器のリーチの違い、アタックキャンセルといった攻撃途中に動きを止める技、相手の攻撃をかわして相手の懐に潜り込むといった動きは、単純に武器を振り回しても相手に勝てないことを意味する。相手の間合いを読み、フェイントを使いながら相手の動きを崩し、必殺の間合いで攻撃を仕掛けることが勝利への道と同時に、このゲームの楽しみの一つだろう。

ただ、それだからといってゲームそのものが難しいというわけではない。初めてプレイしても武器を使っている分、キャラクターの性格がはっきりし、動きが華麗で十分楽しめる。



▲闘いの舞台は囲まれている。しかし、「ファイティングバイパーズ」のような高い壁ではない。壁の上に立つことができ、空中からの攻撃が可能だ。



▲実際に武器を使っているところを、武器の動きを含めてモーションキャプチャーで収録したので、ヌンチャク、棍が縦横無尽に動く。その様は目を見張るもの。また、キャラクターの息づかいや女の子の胸の動きも見事に表現している。


YUSAKU
このゲームの主人公。

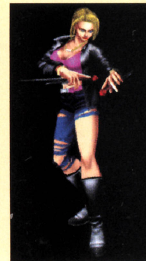

JOE
主人公のライバル。


LISA
パワフルな女の子。


TOMMY
ヒップホップ好き。


YOKO
健気な女の子。


KUROSAWA
実体が不明な謎の男。


NAGI
真性の女王様。


ZAIMOKU
財目建設の三男坊

発売間近!!……「NiGHTS」続報!!

世界観の奥深さ、ゲーム性の高さ――。強烈なインパクトとともに登場した「NiGHTS」の全体像が少しずつ明らかになってきた。


エリオットとナイツが同化(デュアライズ)するところだ。これによりナイツになって自由に空を飛ぶことができる。

飛ぶことの浮遊感を存分に楽しめる「NiGHTS」。その浮遊感をさらに楽しくするアクションがいくつか用意されている。基本的には、ループ系の技とダッシュ系の技の2種類だ。単独でまたは組み合わせた技により、敵を撃破したり、障害物を破壊したりできる。

まずは、ドリルダッシュ。これは、体を回転させながらものすごいスピードで飛ぶことで、障害物を破壊したり、敵を撃破することができる技だ。



空を飛び、リングをくぐるナイツ。今までにない、飛行感覚が未知の世界へと誘う。

タッチダッシュ。何かに触った状態でボタンを押すと、そのものに向かってドリルダッシュをする。

パラループ。空中で円の軌道を描いて飛ぶと空間に穴があく。そこにいる敵がやっつけられるだけでなく、円軌道中にあるアイテムをまとめて手に入れることもできる。

タッチループ。空中の敵に触れると、敵をつかんだナイツが、その回りをくるりとまわってパラループを発生。

この5つがナイツの基本的な攻撃技だが、どれも簡単な操作で出せる。

ドリルダッシュ。体を回転させながら、猛スピードで飛ぶ。

タッチループを使って、くるっとをまわってやっつける。

NiGHTSの舞台は全部で6ステージだ

ナイツのアクションの次は、舞台となるナイトピアの世界。この「NiGHTS」の舞台のうち3つのドリーム(ステージ)を紹介していこう。

まずは一面を雪でおおわれた丘陵地帯である『フローズンベル』。サブタイトルは「THE CONSCIOUNESS」(意識)と名付けられている世界。エリオットがこれまでの自分を振り返り、見つめなおして生まれた世界だ。急な斜面ばかりの雪山を上昇と降下をしていく。ドリルダッシュや途中にあるダッシュボールを駆使して突き進もう。最後には、雪道を豪快に滑り降りるボブスレーのイベントが待っている。

水と緑が豊かな山岳地帯『スプリングバレー』。サブタイトルは「THE IDEAL」(理想)。

クラリスの理想的存在である父親像によって創り出された美しい世界。雪解けによる小川や滝、所々にある険しく切り立つ岩肌をこの世界では見ることができる。自然が創り出すオブジェが特徴的なドリームだ。きれいな山々の風を感じながら、ナイツの飛行感覚を楽しめる。

そして霧に包まれた静かな森と道路標識が融合した『ミスティックフォレスト』。


ここが「フローズンベル」の世界。雪玉の中をナイツが飛ぶ。

サブタイトルは(THE POSSIBILITY)(可能性)と名付けられている世界だ。クラリスの無意識への探求心が産み出したミステリアスなドリーム。森の奥深くに点在する古代遺跡、空間を覆い尽くす霧、迷い込んだものを引きずり込む誘いの沼と、いたるところにミステリーな雰囲気が漂う。そして、地中深くには美しく輝く洞窟が広がっているというが……。

以上が序盤の3つのドリームだ。この他にも不思議な夢の世界がいくつも用意されている。


山の中を飛ぶナイツ。向こうには風車が見える。

2つのドリームをインプレッション

現在、急ピッチで開発が進められている「NiGHTS」だが、その中のいくつかのドリームの構成がわかってきた。「フローズンベル」と「ミスティックフォレスト」の2つのドリームを紹介しよう。「NiGHTS」の舞台であるナイトピアは



夢の世界。それは主人公の意識を反映したものだ。「フローズンベル」はエリオットの意識によって生み出されている。まずは、エリオットがナイトピアに降りてくる。そして、ナイツのいるイデアパレス(神殿)へ向かっていくのだ。ナイツを見つけたら、閉じこめられている神殿から解放し、ナイツと同化(デュアライズ)する。そうすると、ナイツになって空を飛べるようになる。青


パラループだ。円を描くように飛ぶだけでパラループができる。

※画面は開発中のもの。

セガ・エンタープライゼズ
発売時期：7月5日
価格：5,800円





ここは静かな森に道路標識が融合した世界。サインパネルが道先を案内してくれる。

い玉のブルーチップを集めていく。これは失われたイデアを取り戻すためのもので、このブルーチップの力でイデアが捕まっている、イデアキャプチャーを破壊することができる。こうして、イデアを取り戻しイデアパレスに集めていき、すべてのイデアがそろったら、いよいよナイトメアへ。そこでは、ボスキャラである巨大なナイトメアンが待っている。ナイツの多数のアクションを駆使して、ナイトメアンをやっつければステージクリアだ。

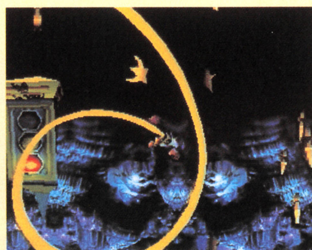
一方、クラリスの夢の世界「ミスティックフォレスト」について。クラリスが迷いの森に降りたところからゲームはスタート。そして、クラリスもエリオットと同様、ナイツと同化（デュアライズ）する。その後は、謎のブロックを破壊したり、木につかまって方向転換しながら先を急ぐ。ドリルダッシュやタッチループを駆使して、奥へ進んでいくと、突然霧がたちこめたりする。その奥には古代の遺跡が現れる。また、ある条件で地下の洞窟に入ることができる。そこは、不気味で美しい地下の世界が広がる。

現在わかっているのはここまで。これだけでも、「NiGHTS」の持っている奥深い世界観や楽しいゲーム性が伝わったことだろう。この本の発売日直後の6月8日から開催される『おもちゃショー』では実際に「NiGHTS」をプレイできるというので、是非とも「NiGHTS」の世界を楽しんでほしい。

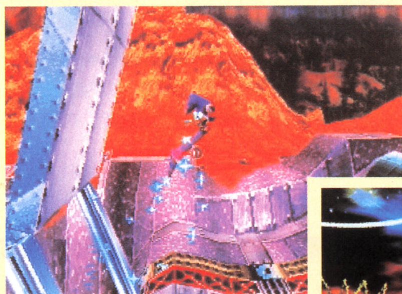


ナイツは空を自由に飛ぶだけではなく、体を自在に変形させることもできる。「フローズンベル」ではボブスレーのソリになって雪道を滑走することも可能だ。





「ミスティックフォレスト」に隠された秘密の洞窟だ。

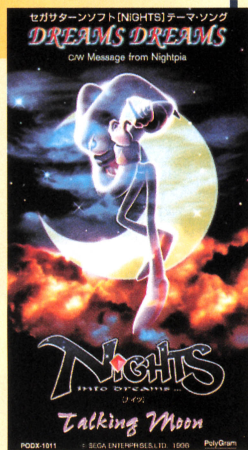


荒れた渓谷を進むナイツ。



ここはどこだ。かれは一体誰なんだ。

「NiGHTS」のイメージソングが発売



7月に発売が予定されているセガサターンソフト「NiGHTS」のイメージソング『DREAMS DREAMS』が、ソフトに先行してポリグラムから6月26日に発売される。この曲は「NiGHTS」のイメージソング。ゲームの壮大な世界観を見事に表現したクオリティの高いサウンドに仕上がっている。また、「NiGHTS」のサウンドトラックも7月10日発売される。

「DREAMS DREAMS」
Talking Moon
ポリグラム/800円（税込）
PODX-1011

ナイツをもっと楽しく遊べる新型アナログパッド登場。



話題のタイトル「NiGHTS」の登場に合わせて、新型のアナログパッド「セガマルチコントローラー」が7月5日にセガ・エンタープライゼスから発売される。新しいサターンと同じカラーで、ボタン類のポジションも同じだ。コントローラー部分が2つになり、今までの方向ボタンと、新たに開発されたアナログキーがある。このコントローラーは「NiGHTS」以降続々対応ソフトが発売される予定だ。また、マルチコントローラーといわれることから、今後様々な用途に使用されるだろうが、今のところ詳細は不明だ。しかし、このセガマルチコントローラーを使用することで、「NiGHTS」の持つ浮遊感を存分に楽しめることは間違いないだろう。

SNK
発売時期：6月28日
価格：6,800円
©SNK 1995

『餓狼3』満を持してサターンに登場!!

餓狼伝説 3 ～遙かなる闘い～

多くの新機軸を盛り込んだ『餓狼3』誕生

格闘ゲーム人気の一翼を担うシリーズ『餓狼伝説』。テリーとアンディのボガード兄弟やジョー・ヒガシたちでおなじみだが、ついにサターン版が発売されることになった。そこには未知の新機軸が。

「オーバースウェー」でカウンター



▲キャラクターが移動する「ライン」が2ラインから3ラインに増えたことにより、攻撃方法が多彩になった。

餓狼伝説』の特徴は「ライン」という概念。この「ライン」とは、それまでの格闘ゲームでは画面上の移動が「右」・「左」という「ポジション」だけだったのに対し、「奥」・「手前」を追加し、相手の攻撃をよけることを可能にしたもの。今回の『3』になってこのシステムに磨きがかかり、「オーバースウェー」という動きが可能になった。この「オーバースウェー」はラインを変えて相手の攻撃をよけながら、横からのカウンターで反撃を狙う、といったテクニックに使うことができる。対「オーバースウェー」攻撃も可能なので、駆け引きが複雑になりそうだ。

新しいシステムとして「ファイティングレベル」がある。これは得点と相手を倒した時間により決定し、高得点でなおかつ短時間で相手を倒せばより高いレベルを得られ、レベルが高いと隠れたボスキャラクターと対戦することができる。



▲前作から引き続き登場するキャラクターも新しい技を身につけている。

そのほかの主な変更点は新キャラクターの追加や、レギュラーのキャラクターたちに新しい必殺技が設定されたことなどがあげられる。

ボスキャラは「秦の秘伝書」を狙う山崎竜二だが、真のボスキャラは彼ではなさそうだ。

※画面は開発中のものです。

セガ・エンタープライゼス
発売時期：9月予定
価格：未定
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
©RED 1996

新要素満載のドラマチックアドベンチャー

サクラ大戦



▲このように選択肢が表示される。時間内に選ばなくてもそれはそれで話は進むのだ。

アドベンチャーと戦闘シミュレーションでの娯楽巨編

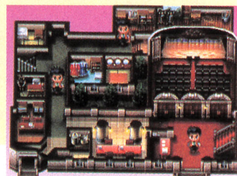
舞台は太正12年の帝都・東京。主人公は6人の少女たちは「帝国歌劇団」という歌劇団の団員だ。しかし、それはあくまで表向きの話。その実体は「帝国華撃団」という政府直属の秘密部隊の隊員なのだ。この「帝国華撃団」は「黒之巣会」と名乗る徳川幕府再興をもくろむ怪しげな集団と死闘を繰り広げる。プレイヤーは彼女たちを指揮する元海軍少尉の大神となり、少女たちとともに「黒之巣会」との戦いに臨む。

ゲームは全10話で構成されている。各話ともアドベンチャー部で始まり、アドベンチャー部が終わると戦闘シミュレーションへと突入する。アドベンチャー部最大の特徴は「LIPS」と呼ばれるシステム。これは制限時間内に画面に表示された選択肢を決定しなければならないというもの。この選択が隊員たちの運命を大きく左右することになる。一方戦闘シミュレーションは「アクションポイント」という概念がミソとなっている。各キャラクターが2ポイント持っていて、1つのコマンドを実行すると1ポイント消費するシステムだ。ちなみに隊員たちは生身で戦うのではなく、戦闘用メカ霊子甲冑「光武」に乗り込んで戦う。

育成シミュレーションの要素も含んだ『サクラ大戦』。美しい名前からは想像もできない硬派なゲームだ。



▲戦闘シミュレーションのシステム自体は複雑ではない。隊員の精神状態が戦いを大きく左右する。


◀これは大帝国劇場。「帝国歌劇団」の公演が開催される場所であり、「帝国華撃団」の基地でもある。

※画面は開発中のものです。

失われた記憶を取り戻す旅の行き着く先は…？

月花霧幻譚～TORICO～

セガ・エンタープライゼス
発売時期：6月28日
価格：6,800円
©SEGA ENTERPRISES ,LTD.1996
原案・協力　竹本健治



記憶とともに「月の街」を取り戻すことができるだろうか

主人公のフレッドは記憶喪失。自分の過去を知る人間を求めて旅を続けていた。しかし「霧の街」に着いたとき、彼は街の領主・ゴードンによって捕らわれの身となってしまう。牢にはゴードンから変人扱いされている"牢屋の常連"アントニーがいた。彼から牢屋のカギを受け取ったフレッドは脱出に成功し、街の外へと出ようと試みるが、再度捕まってしまう。そしてゴードンは伝説の街「月の街」に通ずる道の探索を命ずるのだった…。

夢とも現実ともつかない「フワッ」とした感覚の街。これはイタリアのアッシジ地方をイメージしたものという。「霧の街」はどちらかというと暗い雰囲気。夜の暗さではなく、ゴードンの暴政のため住人が厭世的になっているからのようだ。石造りの家が並び、石畳の道路が広がっている街並み。道幅が狭く感じるのも、この街の暗さからくるのかもしれない…。

こういった不思議な味わいを持つのがこのゲームの特徴だ。プレイヤーの視点で焦点を合わせたりずらしたりする機能「デフォーカス機能」を採用し、遠近感の表現に威力を発揮している。この機能を使いフレッドの（プレイヤーの）心理状態や物語のポイントを描く、という演出も効果的だ。また、プレイの仕方により話の展開が変わりエンディングも異なるマルチエンディングとなっている点も見逃せない。親切な機能としては「セリフ再生機能」がある。これは物語の最中に入手したヒントを好きなときに再生できるというもの。これで面倒なメモから解放される。

ミステリー作家・竹本健治が原案に協力。ミステリアスな雰囲気作りに抜かりはない。



▲よそ者というだけで捕らえられたフレッド。変わり者のアントニーから鍵を手に入れ脱出するのだが。



▲2枚組のボリュームを持つアドベンチャーゲーム。じっくり堪能しよう。



人っ子ひとりいない街。街自体が死んでいるかのように静まり返っている。▶

※画面は開発中のものです。

手塚治虫の名作「ブラック・ジャック」がビデオCDに



UEMURA CORPORATION
発売時期：6月15日
価格：3,900円

巨匠、手塚治虫の人気漫画「ブラック・ジャック」がビデオCDとなって発売される。

シリーズは全6巻。オリジナルビデオ同様、CDに1話を収録している。収録タイトルは「流氷、キマイラの男」「葬列遊戯」「マリア達の勲章」「拒食、ふたりの黒い医者」「サンメリーダの梟」「雪の夜ばなし、恋姫」。収録時間は50分となっている。

このソフトを見るためにはセガサターンやVサターンでは「ビデオCDコーダ」、「ムービーカード」または「ツインオペレーター」が必要。



▲ビデオCDのアダプターをつければ、サターンでブラックジャックが楽しめる。

バイパーズのチャンピオン決まる!!



セガ・エンタープライゼス
決勝日：5月26日

5月26日、東京都大田区の会場で開かれた「FIGHTING VIPERS PEPSI JAPAN CUP 金網デスマッチ」でチャンピオンが決定した。3月から始まった全国の予選を勝ち上がってきた猛者たちが決勝で激突。優勝者は高校生の元澤利明さん。サンマン使いだ。写真は東東京地区での予選の様子。ゲームセンターが会場ということもあり各プレイヤーは、ふだんの力をいかんなく発揮し、闘っていた感じだ。会場では大会をサポートしているペプシから、ペプシコーラの無料配布もあり、とりまくギャラリーはペプシ片手に各プレイの妙技を観戦した。



▲東東京地区予選の様子だ。高田馬場の「ハイテクランド セガ・高田馬場」がバトルフィールドとなった。

少年時代の夏休みの思い出が蘇る

同級生～if～

NECインターチャネル
発売時期：8月9日
価格：7,800円

GSZ Topics

「ギャルゲー」の一言でかたずけられない難易度

今どきの子供はどうか知らないが、夏休みといえば思い出すのは、ギラギラ暑い太陽やセミの声、プールサイドのざわめき……。どこか特別な時間だった気がするのはトシのせいだろうか。『同級生～if～』は、夏休みに主人公の高校生が何人もの女のコたちとめぐり会い、恋愛をするアドベンチャーゲーム。18禁のタイトル『野々村病院の人々』で話題のメーカー、エルフがパソコンゲームとして発売したものを、コンシューマ機用に内容を変更したものだ。セガサターン版の移植元となっているのは、すでに発売されているPCエンジン版。とはいっても、いくつかの変更点がある。

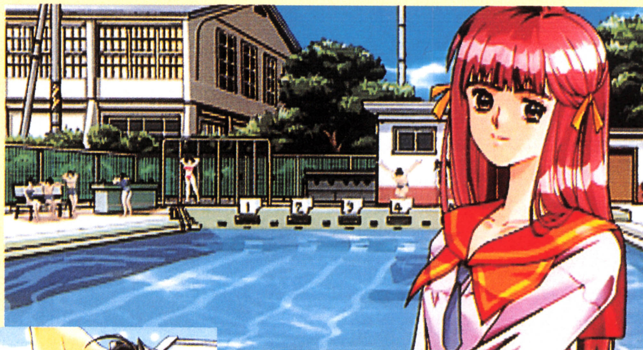
時間の概念がこのゲームのカギ

このゲームの特徴は、時間が採り入れられていること。ある場所から別の場所へ移動すると、その度に時間が経過する。決まった時間に決まった場所へ行くことで、イベントの発生条件が起こってくるのだ。女のコと仲良くなるには、そういったイベントを積み重ねなくてはならない。セガサターン版では時間軸をよりリアルに設定し、シビアなストーリー展開になっている。つまり、けっこうムズカシイのである。

しかし、この難易度こそ『同級生』の魅力であるといえる。そうカンタンに女のコとは仲良くなれない。アツイのだ。燃えるのである。この作品は18歳以上推奨となる予定。その理由はセクシーな場面が登場することもあるそうだ。

PCエンジン版からの移植となるので、もちろんグラフィックも次世代機用に描き直された。画面写真を見ればわかるように、すべてのグラフィックが「高解像度モード」になっている。イベントビジュアルの背景までも、時間によって変化するという気の入れようだ。しかもPCエンジン版ではおまけキャラだった「桜木京子」が、独立をしたシナリオを持ったオリジナルキャラとしても登場。単なる移植に留まっていないのはなかなか「買い」かも。

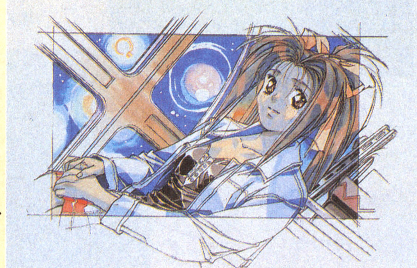
さて、この手のゲームは好き嫌いが別れるのが常である。この画面を見てココロが動いたヒトは、のめり込む可能性大……。





▲次世代機の性能にあわせて、新たに描き起こされたグラフィック(左、右)。あなたは果たしてこの画面を見てココロが動くだろうか?

▼これはイメージイラスト。この手のゲームが好きな人ならヨダレものではないだろうか。



※画面は開発中のものです。

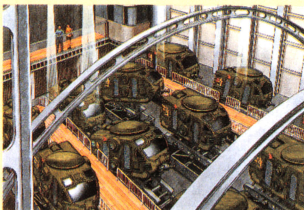
都心のビル内部に出現したテーマパークにGO!

サンシャイン・ナンジャタウン

ナムコ、新たなテーマパークをオープン

ナムコ
登場時期：7月
場所：池袋

GSZ Topics



▲目玉は最新のバーチャルリアリティ技術を導入している「ファイヤーブル」。

池袋に新テーマパーク出現!!

4年前、東京都世田谷区の二子玉川に都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」をオープンしたナムコが、東京都豊島区は池袋に第二のテーマパークをオープン。「サンシャイン・ナンジャタウン」がそれで、名前からもわかるように池袋サンシャインシティ内にあるワールドインポートマートの2フロアを使ったビルイン型。

2つのフロアは「ナンジャコア」「福袋七丁目商店街」「マカロニ広場」「ナンダーバード」「ゴースト13番街」の5つの街区に分けられ、それぞれにアトラクションが楽しめる。

「ナンジャコア」は各街区を結ぶハブの役割を持つ。「ナンジャタウン」の来場者をここの住民である「ナンジャリアン」が出迎えるところでもある。「福袋七丁目商店街」は「七福猫」(笑)を奉る「福袋神社」を中心として7つのエリアが広がっている。アトラクションは、蚊取りライドなる乗り物に乗って迫り来る巨大な蚊を退治する、その名も「蚊取り大作戦（仮称）」。

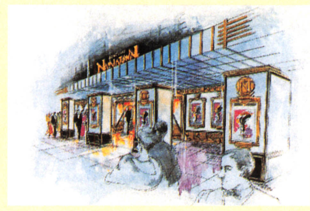
次は「マカロニ広場」だ。ローマの町並みがロマンティックなムードを漂わせ、カップルにお勧め。

そして「ナンダーバード」。街では「ビクトリーフェスティバル」がアトラクションとして開催される。

メインアトラクションは「ファイヤーブル」だ。4人乗りの戦闘ヘリ「ファイヤーブル」に乗り、ゴースト核融合炉の火を消す。

最後は「ゴースト13番街」だ。現在は封印されているので来場者も立ち入ることはできない。全貌が明らかにされるのは2期オープン時の予定。

ここでは一部のアトラクションしか紹介できないが、まだまだ楽しいアトラクションが豊富に用意されている(合計で15施設)。さらに「ナンジャタウン」内には飲食できる施設や、おみやげが買える施設がある。営業時間が10:00～22:00。仕事の帰りに女の子を誘って中で食事して……、というパターンにも便利だ。



▲サンシャインシティ・ワールドインポートマート内にオープンするナンジャタウン」。1階から場内に入る

若い頃の高校時代に戻って恋愛だけでもやり直したい、という人に(?)

ときめきメモリアル forever with you

コナミ
発売時期：7月26日
価格：6,800円(デラックス版)
9,800円（スペシャル版）

オーソドックスなシステムで戸惑いなくプレイに専念

PCエンジン版が発売されたとき、誰が今日の大ブレイクを予想しただろうか。『ときめきメモリアル～』のハナシである。プレイステーション、スーパーファミコンで完全にメジャーとなった『ときメモ』が、ついにセガサターンでもリリースされる。これでメジャー系3機種を制覇。残すはN64のみとなった。さすがにそれはないだろうが（あったりして……）。

この作品は「恋愛シミュレーション」と呼ばれる（念のため）。主人公は私立きらめき高校の生徒。3年間の高校生活の間に学力や運動、容姿といったパラメータを上げていく、というのが基本のシステム。このパラメータの変動がなかなか巧妙だ。勉強ばかりすると容姿が下がったり、運動すると学力が落ちたりする。なかなか思うように数値は上がってくれないのだ。もちろん3年間という期間を考えると、簡単に終わってしまっても困るのだが。とはいっても、システム自体はオーソドックスで、同様のシステムを持つゲームは他にもある。このゲームの最大の魅力は、登場する女のコとの多彩なイベントにある。



▲やはりデートをしなけりゃ始まらない。どこに行くか、何をするかで話の展開が変わってくる。



学校のイベントももちろんゲームでの重要なイベント。あれこれと思い当たる事件がある人も多いだろう。▶

多彩なイベントがこのゲームの命

イベント部分だけでも1本のアドベンチャーゲームが作れるほどのボリュームがある。このイベントには大きく分けて3種類ある。ひとつは学校行事などの定期イベント。試験、修学旅行、バレンタインデーなどがそれだ。もうひとつはプレイヤーの行動で起きるもの。女のコとのデートがそうだ。そして最大のお楽しみといえるのが突発的に起こるイベントだ。このイベントは主に学校やデート先などで起こるが、そのイベントでしか見られないグラフィックが登場する。このイベント探しが、このゲームの楽しみ方のひとつである。

さて、モチロンこのゲームの最終目的は、卒業式の日に意中の女のコから告白を受けることにある。セガサターン版では、このとき自分から告白する相手を選べるようになった。これは大きな変更点である。これは他機種版のアンケートにより追加が決定されたものだ。意中の人ではない女のコに告白されるエンディングより、好きな相手にゴメンナサイといわれるほうがいい。そんな男の生きざまも、きっとあるに違いないのだから……。

※画面は開発中のものです。

ファン落涙の「デラックス版」と「スペシャル版」

関連グッズの豊富さが発売され好評の『ときメモ』だが、ファン心理をくすぐる演出を発表した。というのはその梱包方法。「デラックス版」と「スペシャル版」を用意し、それぞれオマケを同梱しているのだ。共通のオマケとしてCDケースを入れる「特製紙ケース」、4ページからなる「きらめき高校カレンダー」、「パワーメモリー用ステッカー」が付き、マニュアルも描き下ろしイラストを収録した60ページに及ぶ豪華版となっている。さらに「デラックス版」だけには「ときめきキャラクターカード」が同梱される。そして「スペシャル版」となるとパワーメモリーが同梱され、特製バインダー型ケースにCD-ROMといっしょに収められている。バインダーにはヒロインの藤崎詩織のイラストがプリントされている。バインダーには仕切カードが4枚付いているが、これがイラストの背景になる、というニクイ仕掛けになっている。こんなファン心理をくすぐる仕様だけに熱烈なファンは両方買っちゃうのだろうか。



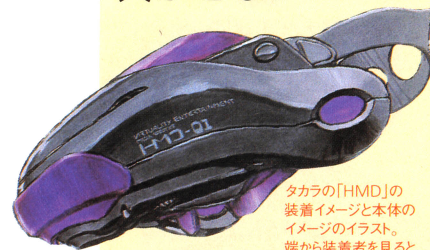
スペシャル版はバインダーに入っている。

ヴァーチャルリアリティに欠かせないHMD（ヘッドマウントディスプレイ）2種

タカラ
登場時期：9月予定
価格：38,800円

ナムコ
登場時期：7月
価格：未定





タカラの「HMD」の装着イメージと本体のイメージのイラスト。端から装着者を見ると、ちょっと不思議な感じかな。



家庭で！ テーマパークで！ VRがぐうんと身近になってきた

「バーチャルリアリティ」も、すっかりお馴染みになった。ここに新たなVRのシステムが発表されたので紹介しよう。

1つめはタカラから発売予定の、その名も「HMD（ヘッドマウントディスプレイ）」。これは直訳。つまり「頭に装備したディスプレイ」。液晶画面とレンズ、そして音声を再生するためのスピーカーを備えたモニターなのだ。今までのHMDは大半が業務用のものだった。だが、これを家庭で手軽に楽しめるようにしたのがタカラの製品。使い方は通常のTVモニターとほぼ同じ。違いはチューナー部がないことぐらい。そのためサターンのようにビデオ出力がついたゲーム機やビデオデッキを接続すると、目の前に迫力ある大画面がひろがる、という寸法だ。リラクゼーションのビデオなどを見るのにうってつけ。

サイズは幅225mm×高さ125mm×奥行き220mmで、重さは550g。

次は業務用。ナムコがカメラや内視鏡で有名なオリンパスと提携して新しいHMDシステムを開発した。これはオリンパスが開発したHMDにナムコの三次元CG基板のCG映像を合体させたものだ。この新しいシステムの自慢は「高速三次元センサーシステム」。使用者の頭の動きと使用者の見ている画像の動きがきっちり連動する、という点。これまでリアリティをそこなう原因の一つだった、使用者の動きと画像のタイムラグを可能な限り解消。

このシステムはP30で紹介している「サンシャイン・ナンジャタウン」の目玉といえる「ファイヤーブル」で初めて使用される予定だ。

くしくも家庭用、業務用とも登場した「仮想現実」システム。近未来の実現可能な夢を一足先に感じてみるのもいいだろう。



ナムコのHMD。眼鏡をかけたまま装着できるので、調整などの手間が省ける点がポイントだ

スーパーファミコンの人気作がサターンで登場

伝説のオウガバトル&タクティクスオウガ

両作品とも基本はオリジナルに忠実。しかも、プラスアルファの要素が

コッテコテのサターンユーザーが感心するほど丁寧に作られたソフト、『伝説のオウガバトル』と『タクティクスオウガ』。両ソフトともシミュレーションRPGで、『伝説のオウガバトル』はクエストがスーパーファミコン(以下SFC)版として1993年に発売以来、いまだに根強い人気を誇っている。そして『タクティクスオウガ』は同じくクエストよりSFCのソフトとして昨年発売され、やはりヒット作となっている。



▲キャラクターのメイキングの画面。タロットカードを使って設問に答える、というのが斬新に見えた。(『伝説の～』)

『伝説の～』と『タクティクス～』のストーリーはどう違う?

『伝説の～』のストーリーは、大陸辺境で蜂起した反乱軍が、物語が進むにつれ帝国の圧制から民衆を解放する解放軍となっていく、というもの。プレイヤーはこの物語の進行に伴って仲間となっていくキャラクターたちの指揮官として戦っていくわけだ。一方『タクティクス～』の主人公は圧政に苦しむ少数民族の少年。その普通の少年が、ゲリラとして戦うことを通じて大人になっていく物語。しかし決してきれい事だけではない。物語の状況は先頃やっと紛争が治まったボスニア・ヘルツェゴビナのそれに近い。かなりテーマが重いのだ。『伝説の～』に比べ、ストーリー性が重視されている。

共通の壮大なストーリーを持っているが…

両作品とも「オウガバトルサーガ」という壮大なストーリーを構成するエピソードの1つ(ちなみに『伝説の～』はエピソード5、『タクティクス～』はエピソード7となっている)。実際、『タクティクス～』が発売されたときには『伝説の～』の続編として紹介され、登場する何人かのキャラクターは重複している。しかし、システム面では、まったく異なるシミュレーションRPGと言っていい。大きな点では『伝説の～』は1つのユニット(部隊)が3～5体のキャラクタで構成され、プレイヤーは全部隊の司令官として各



▲戦闘も方針をコマンドで指示するだけ。各キャラクタや背景のデザインも秀逸。(『伝説の～』)



▲カーソルを使って進む場所を指定する。あとはコンピュータ任せでOKだ。

勝てないアナタもこれ見りゃ勝てる!

GSZ Topics

セガ公認の攻略ビデオ「セガオフィシャルビデオライブラリー」のリリースがスタートした。第一弾は「ファイティングバイパーズ」「電脳戦機バーチャロン」そして「バーチャファイターキッズ」の3タイトル。動きのあるゲーム画面で攻略テクニックが学べるため、微妙な技もわかりやすい。

日本コロムビア
発売時期:**発売中**
価格:4,800円

3本ともセガの第2、第3AM研究開発部が協力している。これでアナタも勝てるようになるかも。



▲AM2研、AM3研の全面協力で制作。

小型情報記録メディア「SSFDC」とは?

GSZ Topics

発売時期:**未定**
価格:未定

先頃、富士写真フイルム、セガ、東芝、オリンパス、東京エレクトロン各社によって「SSFDCフォーラム」の設立が発表された。

「SSFDC」とは、Solid State Floppy Disk Cardの略。ひとことでいえば次世代のメモリーカード。厚さ0.76ミリ、大きさもクレジットカードの3分の1程度のサイズで、2メガという大容量を実現している。マルチメディア時代に期待される記録用メディアだ。



こうしてみてもそのサイズの小ささがわかる。▶



リバーヒルソフト
発売時期:**未定**
価格:未定



▲1部隊の指揮官と指揮範囲が小さくなった分、きめ細かい指揮が必要になった。(『タクティクス～』)



▲章の変わり目などには こういった映画のような演出が たっぷり盛り込まれている。(『タクティクス～』)

▼小さなキャラクタが表情を持ち、演技をする。本当にそう見えてしまうほどキャラクタの動きはよくできている。(『タクティクス～』)



※画面はすべてスーパーファミコン版です。

ユニットに指示を与える。そのため戦闘は、比較的簡単な指示で行われるようになっている。これに対して『タクティクス～』は10体の(10体以下でも構わない)キャラクターそれぞれに指示を与える。どちらかというと部隊長的なきめ細かな指令を与えるようになっているのだ。

ところで「シミュレーションゲーム」と聞くと「難しい」というイメージが先行しがち。しかし、この2つのゲームはそういったイメージを払拭し、親しみやすさを持たせることが1つの目標になっている。そのため可能な限りコンピュータ任せにできるようになっている。

サターン版はどこが違うか?

大きな点では変更はない、というのが正しいだろう。もちろんいい意味での話だ。なぜならSFC版の完成度が非常に高く、移植するリバーヒルソフトもそのイメージを尊重しているからだ。あえて大きな点と言えば「会話シーンでは町の普通の人以外は喋ります」(同社広報)ということ。ファンはどういった反応を示すだろうか? 気になるところである。また以前から話の出ていたオリジナルのマップだが、『伝説の～』については「いくつか追加します。出現させる方法はまだ、秘密」とのことだ。また『タクティクス～』についてはまだ未定。ほかには『伝説の～』では要望の多かったマップ途中でのセーブが可能になったことがあげられる。



発売はもう少し先になりそうだが、期待できるソフトであることにまちがいはない。

これでゲームのしすぎも怖くない!?





和光堂
発売時期:**発売中**
価格:150円

昨今、薬局やコンビニには「疲れ目をいやす」商品がずらり。日本人は目も疲れているんだなァと心配したら、なんと子ども向け疲れ目用ドリンクが。2歳～7歳の子供を対象にした和光堂「優良育児おやつ菓子シリーズ」から、その名も「テレビゲームくん」。そうか、子どもらの目も疲れているのか。いや、待てよ。ひょっとしてゲームで疲れているのは大人ばかりで、子どもらは塾通いでお疲れ!? どちらにせよ、ほどほどに。

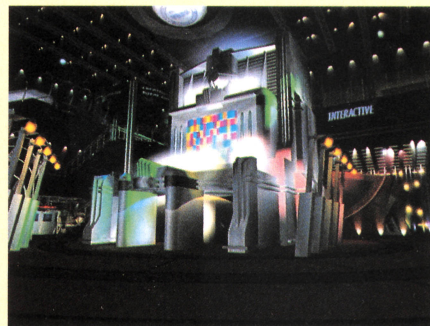
◀これが「テレビゲームくん」。見た目は栄養ドリンクそのもの。姉妹品「ペットボトルくん」もある。

東京の新名所お台場に、アミューズメントスポットが現る!!



セガ
登場時期:**7月**

来月、セガ・エンタープライゼスは東京都内で初のアミューズメントテーマパークとなる「東京ジョイポリス」をオープンする。「大阪ATLガルボ」を皮切りに、「横浜ジョイポリス」「福岡ジョイポリス」などに並ぶ全国7番目の屋内型テーマパークだ。アトラクションは11機種。そのうち9機種はこの「東京ジョイポリス」のために新たに開発した世界初公開のものになる。



▲「東京ジョイポリス」のイメージイラスト。思う存分楽しめるアミューズメントスポットの登場が待ち遠しい。



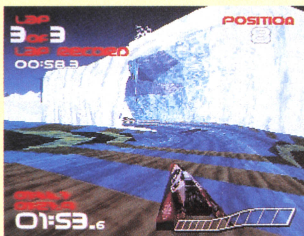
近未来の危険なレースにチャレンジして、シリーズ優勝を目指す

ワイプアウト

ソフトバンク
発売時期：6月
価格：未定

西暦2052年、反重力システムで浮遊して疾走するF3600と呼ばれるレースが開催されていた。プレイヤーはこのF3600のシリーズチャンピオンを目指して世界各国にあるサーキットで過激なバトルを繰り広げる。

このゲームはヨーロッパの大手メーカーPsygnosisから昨年の10月に発売されたもの。そのため登場キャラクターやサーキットがインターナショナルだ。またBGMもいい感じに仕上がっている。



▲マシンの見た目はパワーボートに似た雰囲気。F3600という名前で車だと思ったら大間違いだ。

ゲームを開始すると、まずエントリーするクラスを選択する。クラスはVENOMとRAPIERの2種類ある。次にレースの種類を選択。メインになるのはもちろんCHAMPION RACEだが、1つのレースに出場するSINGLE RACEと任意のサーキットを3周したタイムを競うTIME TRIALも存在する。それぞれ気分転換にひとっ走りするのに向いている。

次にプレイヤーはレーシングチームを選択する。レーシングチームは5種類で、日本、アメリカ・カナダ、ロシア、ECとなっている。各チームのマシンは加速重視や旋回制重視などの特徴がある。またチームごとに2人のパイロット（浮遊するマシンだからまさにパイロットが正しい）が用意されているので、これもどちらかのパイロットを選択して、ゲーム開始となる。

サーキットは世界6カ国にあり、それぞれの国の風土を特徴に取り入れたものとなっている。なかには尋常でない高低差や、コークスクリュー(!)といったジェットコースターのようなサーキットもある。実際にプレイすればそのスピード感と相まってスリリングなレースが楽しめる。

そしてこのレースが過激と言われるゆえんであるアイテム＆武器。浮遊地雷やロケット弾、誘導ミサイルなどかなりアブナイ武器がある。これらのアイテムはコース上にあるグリッドを通過することで使えるようになるのだ。レースは3位以内に入賞すれば、次のサーキットに進むことができる。しかし、3回の挑戦で3位入賞ができないとゲームオーバーとなってしまう。



▲見るからにテクニックが必要そうなサーキット。立体交差も各所に見られる。



東京を舞台に繰り広げられる大戦車戦

Tokyo Wars

ナムコ
登場時期：9月予定



緑軍か白軍の戦車に乗り込んで、敵戦車を撃破していくのがプレイヤーの目的だ。大戦車戦が行われるのは首都・東京。湾岸地帯か副都心を選択できる。このゲームは最大4人までで参加できるが、2対2、1対3、4対CPU、というように自由な組み合わせが可能だ。チームプレイも楽しめる対戦型ゲームと言えるだろう。なおナムコ自慢の「システム・スーパー22」を搭載して東京の町並みをリアルに再現している点も見逃せない。

◀どこかで見覚えのある(?)町並みを美しく再現。だが風景に見とれている場合ではない。

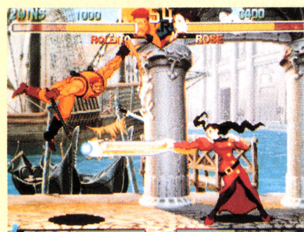
敵に囲まれた。素早く回り込んで撃破しろ!! ▶



カプコンのソフトがこの夏、大挙登場する！

カプコン
発売時期：
夏、8月上旬、8月下旬
価格：未定、5,800円、5,800円

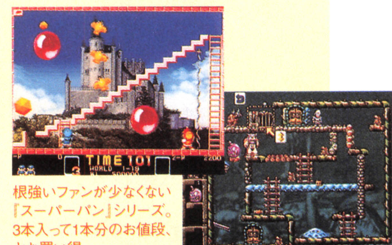
格闘ゲーム人気の火付け役である『ストリートファイター』シリーズの最新作が早くもサターンで発売される。タイトルはもちろん『ストリートファイターZERO2』だ。前作の13人に加え、『ストII』のザンギエフ、そして新キャラクターのさくらなど計18人が登場する。システム面の他に、背景のバリエーションの増加やスーパーコンボフィニッシュの演出なども強化されている。発売は夏。



▲アーケードで人気の2D格闘ゲームが、サターンに登場!!

お次はパズルゲームでおなじみの『スーパーパン』シリーズ。サターンソフトとしてなんとお買い得な、3本カップリングで発売される。内容は『ポンピングワールド』『スーパーパン』『PANG!3』となっている。特に最新作である『PANG!3』は家庭用のゲーム機としては初登場となる。8月上旬発売予定。

そして『アーサーとアスタロトの謎魔界村』。アーサーとアスタロトといえば、カプコンの人気作『魔界村』のライバル同士。この2人がパソコンソフトの『INCREDIBLE TOONS』のキャラクターとして登場する。ゲームはキャラクターやアイテムなどパーツを組み合わせることによって解いていくパズル。全部で100面用意されており、3段階の難易度もそれぞれ「魔界村」「大魔界村」「超魔界村」とシリーズのタイトルを使っている。さらにオリジナル面を作ることも可能。8月下旬発売予定。



根強いファンが少なくない『スーパーパン』シリーズ。3本入って1本分のお値段、とお買い得。

▲パソコンの『INCREDIBLE TOONS』とシステムは同じだが、キャラクター次第で違った印象を受けるものだ。



つかみ技と爆薬破裂のデンジャーゾーンデスマッチで死闘が展開される

Dead or Alive

テクモ
登場時期：**未定**
価格：未定


▲つかみ攻撃ができるので、投げ技への動きがスムースだ。

アーケード、家庭を問わず格闘ゲームが大人気。まさにバトルロイヤル状況だ。しかもそこに新たな参戦者が。テクモから発表された『Dead or Alive』がそれ。「バーチャファイター2」と同じMODEL2基板を使っている。特徴は今までの格闘ゲームの技である「投げ」「打撃」「ガード」に加えて、「つかむ」という要素を加えたことだ。「つかみ技」と言ってもいろいろあるが、パンチを出してきた相手の腕を取って関節をきめたり、フェイスクローのような攻撃のこと。

さらに、このゲームを盛り上げるデンジャーゾーン。これはリング内に警告エリアを設けて、そこでダウンした場合、仕掛けられた爆薬が爆発して大ダメージを受ける、というとんでもない代物だ。さらにその爆発でダウンを喫したキャラクターは飛ばされてしまうシステムだ。登場キャラクターは全部で8人。様々な理由を持ち、過激な異種格闘技大会に出場する。


▲必殺の一撃。動きも速い。



「フリークエスト制」の導入でサブシナリオも楽しめるRPGに変身した

アルバートオデッセイ外伝

サンソフト
発売時期：**夏**
価格：6,500円



▲パイクの持つ魔法の短剣ファティーはしゃべる剣だったりする。要所で主人公を助けることもありそうだ。

SFCのシミュレーションRPGとして発売された『アルバートオデッセイ』。その外伝というより、もはや別のゲームと言うべきだろう。仕上がりはシミュレーション性を排除して純粋なRPGになっている。サンソフト曰く「技術や話題性が先走りした、いわゆる次世代RPGではなく、オーソドックスなイベント重視型のRPG」。最近サターンを買ったばかり、といったユーザーでもプレイしやすいゲームといえそうだ。

ストーリーは孤児の主人公・パイクの母親・ライアが、ベルナードという魔導師に石化されるところから始まる。そしてパイクは石化させられたライアを治す方法を探すために旅立つ、といった具合だ。ストーリーは1部と2部に分かれているが、そのほかに物語の進行と直接関わりがないサブシナリオが多く用意されている。

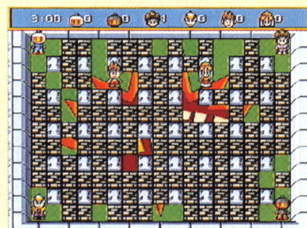


▲ベルナードという男が突然現れ、パイクとライアを石に変え、魔晶石を奪っていくのだった。



ハドソンの人気ソフトがサターン用ソフトとして発売される

ハドソン
発売時期：**7月予定**
価格：未定


▲多人数でも楽しむことができる『ボンバーマン』。サターン版は新しい機能が追加されてさらに盛り上がる。

単純明快なルールが大好評。マニアからビギナーまで多くのファンをもつ『ボンバーマン』が発売される。

サターン版ならでは、という趣向が2つ。イベント用に開発された同じシリーズの『Hi-TENボンバーマン』で採用された10人同時対戦。それを家庭でも楽しむことができるのだ。コンピュータとの対戦ももちろん、対戦で盛り上がるのが『ボンバーマン』の真骨頂ともいえる。

2つめの趣向は段位認定モード「マスターゲーム」だ。これはプレイヤーの技術をコンピュータが判断し、段位を与えるというもの。段位は9級から名人まで19用意されているが、途中で「マスター5師範」というボスが出現する。簡単には先に進めない。ゲームオーバーになった時点で段位が与えられる。

ゲームは対戦モードである「バトルゲーム」、段位認定の「マスターゲーム」、そして5ステージがそれぞれ8面で構成された「ノーマルゲーム」の3種類。

さらに同社からはPCエンジンの看板ソフトだった「天外魔境」がサターンに登場する。その名も『天外魔境 第四の黙示録』。このシリーズは昔の日本のイメージをモチーフにした世界観が特徴。しかしサターン版はその殻を破って、舞台はなんと19世紀のアメリカとなる。主人公は魔物ハンターの雷神。ほかに幼なじみの夢見、インディアンの女の子・夕能など数多くのキャラクターが登場する。また、恒例とも言える豪華声優陣によるアフレコ、と期待を裏切らないデキになりそうだ。


▲奇想天外なストーリーの進行が売りである『天外魔境』シリーズ。今回はどんな手段で「アッ」と言わせるのか？

※画面は全て開発中のものです。

コブラ・ザ・サイコガン

GSZ Topics

不死身のコブラ、サターンでも 不死身の超人ぶりを発揮!

左手にサイコガンを組み込んだ不死身の宇宙海賊、コブラ。コミックスで人気のキャラクターがサターンのゲームとなって蘇った。「コブラ」は日本のみならず、海外でも高い評価を受けている。ゲームはステージが23あり、5章立てになっている。ステージは3Dシューティングや強制スクロール面があるなど変化が付けられている。

コブラのライバル・クリスタルボーイの待つ最終面には何があるのか。

タカラ
発売時期:**未定**
価格:未定



原作の持つ雰囲気を活かしつつゲームも楽しめる。3D部はポリゴンで。▶
※画面はプレイステーション版のもの。

時空探偵DD

時を超えた犯罪を追い、探偵・鳴神雷蔵が陰謀を暴く!

時は西暦2238年、23世紀。すでに時間航行を実用化している人類だったが、タイムマシンを使った犯罪、時空犯罪が多発していた。主人公・鳴神雷蔵はそんな犯罪を扱う時空探偵だ。あるとき雷蔵のもとに超電磁物理学者のクルト・ラヴァル博士の娘、レニが訪ねてくる。彼女の依頼は失踪した父を探してほしい、というものだった……。

3Dシステムのアドベンチャーであるこのゲーム、全編にわたりムービーを導入した2枚組の力作となっている。

アスキー
発売時期:**7月26日**
価格:6,800円



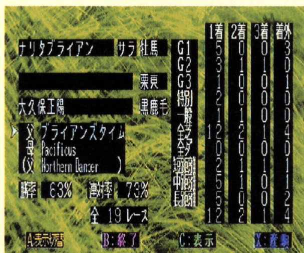
23世紀から第二次大戦前夜のドイツへとやってきた雷蔵たちを待つのは…。※画面は開発中のもの。▲

駿才

競馬のビギナーからベテランまで 幅広く対応するデータベース

中央競馬の現役競走馬や騎手のあらゆるデータを網羅したデータベースが、この『駿才』。競馬の専門紙やスポーツ新聞の馬柱作成にも使われているという信頼性の高さを誇る。しかも単なるデータベースではなく、そのデータを使い実在のコースを走らせるシミュレーションとしても楽しめる。さらに過去の名馬のデータを入力することで実際には対決することがなかった対戦も見ることができる。用語の説明やクイズなども用意されていて、競馬をマルチに楽しむ人には持ってこいだ。

ナグザット
発売時期:**7月**
価格:8,800円



競馬ファンには心強い味方になりそうだ。演出面でも手抜かりはない。※画面は開発中のもの。▶

セーラームーン

サターンのセーラームーンは仲間割れ?! 格闘モノで発売決定

泣く子も黙るどころか、ニッコリ笑う「セーラームーン」がサターンでも発売が決定した。それもなんと主役の座を賭けた格闘対戦ゲームとして。モードはストーリーモードとしての「主役争奪戦」と、お馴染みのVSモードとがある。またオプションでは設定やテストのほかオマケの「変身ムービー」が見ることができる。

キャラクターの初期設定を変えることができる「アビリティカスタマイズ」がユニーク。能力は8種類あるうち、「おちゃめ」度は操作不能になる能力(?)、というのが笑える。

随所にアニメーションを盛り込んだファン必見もののゲームになりそうだ。

エンジェル
発売時期:**秋**
価格:未定



セーラームーンのバトルゲーム。発売が待たれる?※画面は開発中のもの。▲

大運動会

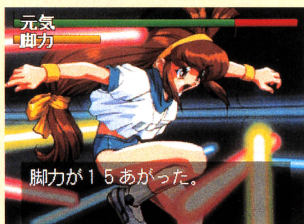
主人公・神崎あかりを鍛えて 目指すは大学衛星入学!

いまや1つのジャンルとして確立しそうな「育成シミュレーション」。そんな人気のジャンルに新たなタイトルが登場した。『バトルアスリーテス大運動会〜序章〜(仮)』がそれだ。

エリート育成のための「大学衛星」なる巨大な衛星がある。ここに入学するには選考会で勝つことが必要だ。そこでプレイヤーは主人公の少女のコーチとなって選考会に勝たせる、というのがプレイヤーの目的。半年先までの週間のスケジュールを組んで、様々な練習メニューをこなさせて少女を鍛えていく。

オープニングや主要なイベントではアニメーションしてくれるので、ファンにはうれしい演出だ。

インクリメントP
発売時期:**夏**
価格:未定



▲主人公の神崎あかりを手塩にかけて育て上げ、選考会に勝利しよう。※画面は開発中のもの。

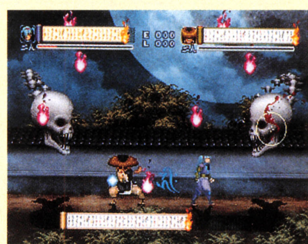
心霊呪殺師　太郎丸

時は江戸、時代は元禄の アクションゲーム

元禄時代を舞台にした横スクロールのアクションゲーム。主人公・太郎丸と雲水・円海は呪殺という念力の一種を使い、敵を攻撃する。両キャラクターとも攻撃技、防御技を持っているが、ユニークなのは敵を操って同士討ちをさせられること。

敵に自動的に照準を合わせるオートロックオンシステムがあるのが便利だ。途中参加が可能な2人同時プレイで、それぞれのキャラクターの特徴を活かしながら協力して進むのが正解。

タイムワーナー　インタラクティブ
発売時期:**96年予定**
価格:未定



元禄の世を再現した、美しい背景にも注目したい。※画面は開発中のもの。▶

テラクレスタ3D



日本物産の代表的シューティングゲーム
『テラクレスタ』が3Dになってサターンで復活する。

11年前アーケードゲームとして登場した『テラクレスタ』。斬新なマシンが合体する、という合体シューティングゲームとして名を馳せた。読者の中には小学生や中学生の頃にプレイした記憶があるのではないだろうか?

今回サターン版では現代の感覚に合った、まったく新しいシステムで生まれ変わっている。ちなみに合体は、自機の強化という形で再現されている。

日本物産
発売時期:**未定**
価格:5,800円



昔の雰囲気を残しつつ3Dシューティングゲームとして▶生まれ変わった。※画面は開発中のもの。

犯行写真～縛られた少女の見たモノは?～



伊豆の山奥で発生した殺人事件は、
例によって意外な展開を見せる

アイドルグループ「乙女組」の写真集作成のために、主人公であるカメラマンの郷田武史が伊豆に向かうところからストーリーは始まる。撮影を終えた頃、彼女たちのマネージャーがペンションの自室で死んでいるのが発見される。こうして最初の殺人事件が発生するのだった…。

物語の要所要所ではプレイヤーが選択肢を選び、話を展開させていく。その選択によってストーリーは変化するので、何度もプレイが楽しめる。またプレイヤー自身がモデルを撮影することができ、その写真はアルバムに保存が可能。

イマジニア
発売時期:**6月14日**
価格:6,800円



▲果たして物語はどのように展開していくのだろうか?
※画面は開発中のもの。18歳以上推奨

必殺!



「必殺」シリーズの人気登場人物が
サターンで闇の仕事をこなす

テレビでおなじみの「必殺」シリーズがゲームになって登場する。ご存じ、主人公・中村主水をはじめ、秀や勇次、念仏の鉄ら人気の登場人物もズラリと登場を待っている。仕事の依頼から始まるのは原作のとおり。依頼を受けた後、プレイヤーは操作するキャラクターを2人選択し、切り替えて操作する。ステージの構成はオーソドックスな横スクロールのアクションゲーム。ただしアイテムを拾うことで体力の回復や敵にダメージを与えることもできる。

果たして主水たちは依頼人の恨みを晴らし、謎の神隠し事件を解決できるのか…?

バンダイビジュアル
発売時期:**6月**
価格:5,800円



▲オーソドックスなアクションゲームなので戸惑うことはないだろう。
※画面は開発中のもの。

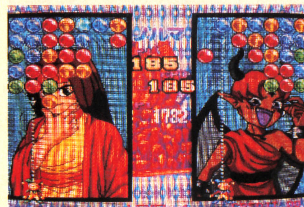
マジカルドロップ2



アーケードの話題の落ちゲー
サターンに登場!!

最近の落ちゲー、あるいは落としゲーの流行としては、四角いものよりも丸いものが人気。その代表ソフトがこの「マジカルドロップ2」。ゲーセンでも現役のマシンで、先月も全国大会が開かれるほどの人気のタイトルだ。アーケード版を完全に移植したうえ、サターン版だけのオリジナルのモードも楽しめる。1人で夜が明けるまでやるのも良し、仲間と徹夜でやるのも良し。家庭でアーケード気分を満喫しよう。

セガ・エンタープライゼス
発売時期:**7月下旬**
価格:5,800円



▲ただ落とすだけのゲームでないのがこの「マジカルドロップ2」。運より頭を使え!!
※画面はアーケード版のものです。

パズルボブル2X



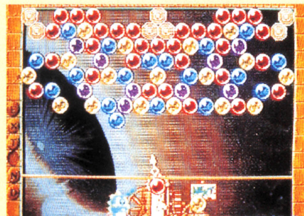
膨大なステージ数でプレイヤーを悩まし続ける
パズルゲーム

業務用で人気の『パズルボブル2』とシリーズ最新作となる『パズルボブル2X』がカップリングされて発売される。

このゲームはビリヤードのように反射を利用するパズルゲームだ。モードは『2』『2X』それぞれに、「パズルモード」「CPU対戦モード」「2人対戦モード」が用意され、さらにサターン版オリジナルの機能である「エディットモード」が加わる。難易度は3段階の調整ができる。

『パズルボブル2』のステージ数が135面あるのに対し、『パズルボブル2X』は何と550面も用意され、合計685面の大ボリュームになっており、毎日違った面でプレイしても約2年も遊べる。

タイトー
発売時期:**7月19日**
価格:5,800円



▲いよいよサターンでパズルボブル2が遊べる。アーケードの興奮が思う存分味わえるぞ。
※画面はアーケード版のもの。

ポリスノーツ



名作アクションアドベンチャー
ゲーム登場

あることがきっかけで25年のコールドスリープを経験する羽目になった元警官が巻き込まれていく物語のアドベンチャーゲーム。

このゲームはシナリオ・モードとシューティング・モードで構成されている。シナリオ・モードは物語を進め、画面に現れた人間やアイテムを調べたりする。シューティング・モードは物語の途中で登場する銃撃戦だ。射撃トレーナーで訓練することができるので腕を磨いておきたい。

なおシナリオ・モードではマウスが、シューティング・モードではバーチャガン、マウスがそれぞれ対応しているので、ぜひ使ってプレイしてほしい。

コナミ
発売時期:**9月13日**
価格:6,800円

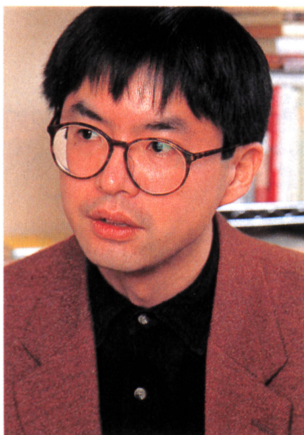


▲パソコン版からの移植であるこのゲームはマウスを使うと、より快適にプレイできる。
※画面は開発中のもの。

「今月のゲームな人」①

進化し続ける デジタルテクノロジーが拓く 文学とネットワークの可能性

現代日本文学
青山学院女子短期大学非常勤講師
榎本正樹
Masaki Enomoto



デジタルテクノロジーはさまざまな領域にインパクトを与えている。文学も例外ではない。ゲームはもちろん、インターネットやマルチメディア、バーチャルリアリティの登場で、小説あるいは文学という表現形態はどのように変容していくのか。今回ご登場いただく榎本正樹氏は『電子文学論』という著書のなかで、大胆にデジタルテクノロジーと文学の関係について論じている。章題を見ても「小説からゲームへ」「モニターの中のリアルワールド」「視聴覚環境の変容とヴァーチャル・リアリティ」など、とても刺激的だ。ご自身も、授業の一環としてインターネット上にホームページを作るなど、積極的に新しいメディアテクノロジーに取り組まれている。そんな氏にネットワーク上の文学の可能性についてうかがった。

インターネットで広がる文学研究の環境と可能性

●榎本先生はご自身の著書『電子文学論』で、ゲームと文学の関係やサイバーパンク、DTP、パソコン通信などについて書かれていましたね。とても刺激的で興味深い本でした。

ありがとうございます。あの本は現代文学や近代文学の人には全然影響を与えずに(笑)、メディア関連業界の方々に多く読まれたようです。ぼくが思っていたのと違う読み方をされましたが、嬉しかったですね。ただ『電子文学論』には、インターネットのことが欠けているんです。1993年10月の発行ですから、ちょうどインターネットが普及し始める頃で。

●コンピュータが普通の人でも使えるくらいの値段になった頃ですよね。

それが2、3年で今みたいになっちゃうなんて、誰も考えませんでした。いまや、インターネットのことを知らないとまずいらしい、と学生たちも思ってるみたいですから。だからいま、あの本の続編を書こうと思ってるところなんです。インターネット文学論を。

●先生ご自身もインターネットでホームページを開設しておられますね。

ええ。何か新しいネットワークを作ったり、コラボレーティブな試みができないかと思って。それと、学生にはできるだけコンピュータやインターネットに触れる機会を作ってあげたいということもあります。で、学生といっしょにホームページを作ることにしたんです。ゆくゆくは現代日本文学のアーカイブを作ろうとか考えてます。なにせ4月に開いたばかりなので、まだまだ建設中のところばかりなんですけど。インターネット上で文学研究や文学環境の可能性を広げることができるのではないか、という試みをやり始めたところです。

●実際、インターネット上での文学や小説は、どんなものになるのでしょうか。

アメリカなどでは、かなりのものが出ています。たとえば映画化されたデビッド・ブレアの「WAXWeb」がそうですけど、小説のナラティビティ(物語性、物語論)を超えた新しいナラティビティを作るような、実験的な作品が出てきています。

SF作家の大原まり子さんも自分のホームページでインタラクティブ小説をやると宣言していますから、そろそろ日本でも本格的なインターネット小説が登場してくるかもしれませんね。新しい試みはきっとSFの方から出てくるでしょうし、新しい小説の方法論が試されている時期だと思います。

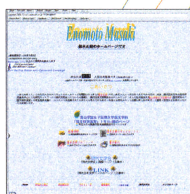
●これから面白いものがどんどん出てきそうという感じですか。

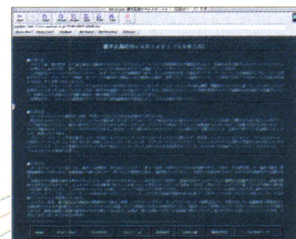
安直に期待できるわけでもないんです。ちょっと前にNIFTY-ServeやPC-VANなどのパソコン通信でオンライン小説という試みがありましたが、あまり成果を出せませんでした。作者と読者とのダイレクトな交流とか、一時は可能性が取り上げられたのですが、それほど面白いものではなかったんです。



▲榎本氏の開設するインターネットホームページ
URL=http：//www.asahi-net.co.jp/～FY5M-ENMT/







▲WebNikki
日記という表現手段を使い、日々の出来事や体験をリアルタイムで公開

PROFILE

榎本正樹（えのもとまさき）

1962年3月18日千葉県生まれ。専修大学大学院文学研究科後期博士課程修了。現代日本文学、情報文化論専攻。現在、専修大学人文科学研究所特別研究員、東放学園専門学校、青山学院女子短期大学非常勤講師。日本近代文学会、現代文学会会員。

著書として、『野田秀樹と高橋留美子』(彩流社、92年)、『電子文学論』(同、93年)、『大江健三郎の八〇年代』(同、95年)などがある。現代日本文学の作家・作品研究にとど まらず、文学の周辺メディアや同時代の文化状況を射程に入れた幅広い研究・評論・著述活動を行っている。小説のメディア性とインターネットにおける文学 表現の可能性の追究が目下のテーマ。

新しいメディアを器にして「進化」を遂げる小説

●小説というメディアは紙というメディアが付随しなければうまくいかないのかもしれない、ということですか。

そうですね。逆に、良い方向にとらえるとすれば、インターネットという新しいメディアの器を利用して、小説自体が、何か新しい「進化」を遂げる時期にきているということもできるかもしれません。

ぼくは、小説には新しい道具を取り込みながら自己成長するパワーがあると思います。ゲームと小説との融合というのが80年代に起こったのも、そうした力の結果だと思います。

もう、小説だけとかゲームというジャンルにこだわらなくていいと思うんです。小説がインターネットやCD-ROMなどのデジタルメディアの中でさまざまなものと混ざりあって、その中から全然違うものが生まれてきても、それを小説と呼んでもかまわないというか……。



●作者と読者という殻から飛び出して、インタラクティブな環境の中で小説も進化を遂げる時期にきているのかもしれませんね。

インタラクティブという言葉はかなり定着してきましたが、ぼくはボイジャー社のボブ・スタインが言っている「ユーザードリブン(User driven〈編集部註〉)」という言葉がもっと使われるべきだと思っています。ユーザがメディアをどうドライブするかということです。もちろんもう一方で、ユーザーが情報をどうドライブするかということも問題だと思います。この2つがうまく調整できるとマルティメディアの可能性が開けると思います。

ユーザー自身が情報を作り出したり、自己生成したり、自分の思うようにメディアをドライブすることができるようになってこそ、新しい時代の小説や、マルティメディア表現がインターネット上で現れてくるのではないでしょうか。

インターネット日記の書き手は現代の、和泉式部、石川啄木!?

●可能性はこれから？

ホームページを授業で見せると、初めて見た学生は、すごく輝いた目をする。それにぼくたちの世代よりも情報と接する方法がうまいんです。

趣味とか研究テーマとかから入っていくとすぐに慣れてしまうし、そうなるとどっちが先生だかわからなくなります。彼らはどうすれば面白いものが作れるか、イメージ通りのものになるかというコツをちゃんと押さえています。

そういうのを見てると、インターネットの将来はもう若い人たちにしかないなと思ってしまいます。

●ところで、インターネット上で日記を公開する人が多いですね。先生もやはり、ホームページ上で「榎本正樹のWebNikki」というのを公開されていますね。

インターネット日記の流行現象は去年の夏くらいからだと思いますが、面白いことに、インターネットで日記が流行っているのは日本だけなんです。いま、日本でインターネット日記を書いている人というのは400人程いるようです。その膨大なリストのホームページを作っている人がいたり、インターネット日記を読む人が書いた日記、メタ日記とかが出てきています。

日本では『和泉式部日記』や『更級日記』や『土佐日記』、近代の例では石川啄木の『ローマ字日記』といった日記文学の伝統があります。日本の日記の考え方はすごく自由で、エッセイ風でも、今日食べたものを書くだけでもよくて、自伝的だったり告白風だったりする外国の日記に見られる重さがありません。

さっき言ったメタ日記とかのように、日記そのものが自己膨張してインターテクスチャリティを作っていくということもあります。日記の持つウィルス性が伝播されていくわけです。インターネット日記という形式は、すごく可能性があるジャンルだと思いますね。

●半分フィクション、半分ノンフィクションという日記の形式がインターネットの表現にぴったりあっているということでしょうか。今日はどうもありがとうございました。

（インタビュー：志賀隆生）



『電子文学論』
彩流社　2,000円（税込み）

ロール・プレーイング・ゲーム(RPG)のような、ゲームストーリー自体が、作品の面白さを決定づけてしまうゲームにとって、物語はゲームと切り離せない。

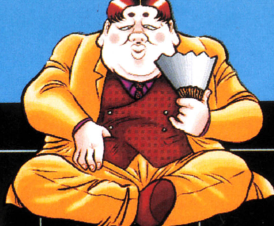
さまざまなRPGでプレーヤーが体験する物語は架空のストーリーだが、どこかで見聞きしたことがあるような錯覚に陥ってしまうほどリアリティあふれる世界が展開されていく。この物語はいったいどのような歴史をたどって生まれてきたのだろうか……。

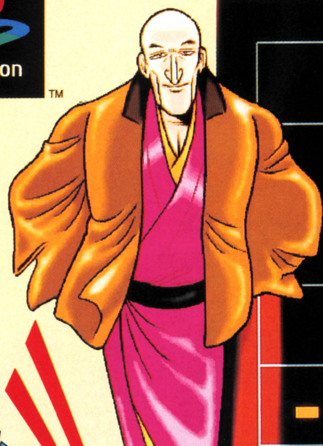
今回ご登場いただいた榎本氏は自著「電子文学論」のなかで、現在のデジタルテクノロジーと文学の関係を述べている。そのなかで興味深いテーマは、「小説からゲーム」と題した一章だ。

中世の物語世界が時代の変遷をたどって、現代のRPGの物語世界へ受け継がれる様子が具体的に語られていく。実は、RPGに広がるストーリーも(一見、コンピュータやゲームの世界とは無縁に思える)文学の世界から受け継がれてきたことがよく理解できるので、RPGのストーリーに関心のある方は、是非一読を。

このほか榎本氏に関する情報は、榎本氏のインターネットホームページで入手可能です。





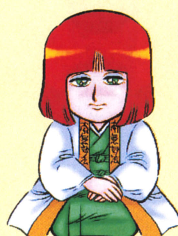


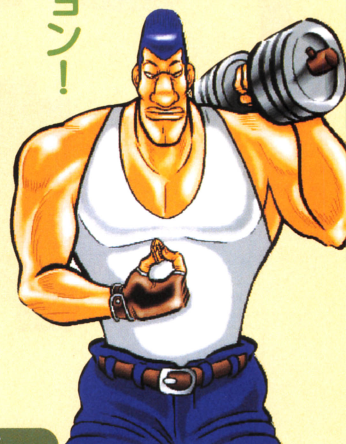
究・極・魅・惑

これはもう将棋を超えた
究極のパズル・シミュレーション！

-詰むや詰まざるや-
きわめだいどうぎ
極大道棋

プレイステーション版
近日発売予定！
定価5800円（税込）





戦前日本の裏文化ともいえる「大道棋」。道行く人々を相手に詰め将棋を出題し、客を楽しませながら金を稼ぐ独特のユーモアとテクニックは、真剣勝負の中で磨きあげられた不思議議な魔力を秘めています。「極大道棋」は徹底したリアリズム、心理の裏を突く騙しの技術を忠実に再現。本格パズルの醍醐味が今、君の頭脳を直撃する！

練習モード



3手5手の詰将棋100題収録。 やさしい詰将棋でトレーニング。棋力判定機能搭載。

道場モード



終盤の次の一手100題収録。 賞金大会で相手を倒し、ひと稼ぎしたらいざ大道棋へ。

大道棋モード

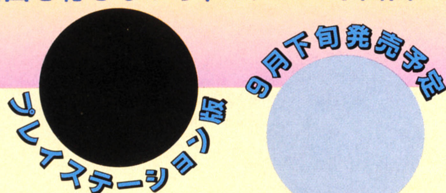


11人の棋士による大道詰将棋110題収録。コンピュータは選択肢全てに応じるマルチ対応。 大道棋士相手にいよいよ1手いくらのシビアな戦いが始まる。最長手数65手の難問・奇問に、あなたはエンディングをみられるか！



至高の美しさと強さを持つ本格囲碁ソフト
GOII Professional対局囲碁
クラシックの名曲を聴きながら、カラフルな画面で格調高い対局を

- ●英OXFORD社製の本格対局囲碁
- ●棋力に合わせて12段階の強さが選択可能
- ●初心者も楽しめる9路盤、13路盤モードも搭載
- ●気分に合わせて7種類のクラシックＢＧＭが選択可能
- ●碁石は7種類、盤は6種類、背景は9種類の中から選べる設定機能搭載
- ●棋譜保存・再生機能搭載
- ●自由局面設定機能搭載
- ●2～9子の置碁設定も可能



MYCOM 毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
株式会社 毎日コミュニケーションズ 出版事業部 TEL.03-3211-2568

「サターン」は「サターン」を超えてゆく。

SATURN NEXT!

セガサターンが誕生して1年半。
次世代機という名を授かった、この32ビット機は
その名にふさわしい高機能マシンとして
ゲームファンの期待にこたえてきた。
では、サターンが創出した次世代とは何だったのか。
その答えを見つけ、サターンの今を考えようと、
この企画はスタートした……つもりだった。
ところが、そこで出会うゲーム・クリエーターたちは
こちらの予想を遥かに凌駕し
その視線はすでに"NEXT"を見据えていたのだ。
我々も遅ればせながら、次の次世代に思いを馳せ、
「SATURN NEXT」を送る。
サターンが今、サターンを超えようとしている。



「私はゲーム職人。エンターテイメントもテクノロジーも、すべてゲームのため」

鈴木裕

(株) セガ・エンタープライゼス
AM2研開発本部長

PROFILE

Suzuki Yu

1958年6月10日生まれ。'83年4月、(株)セガ・エンタープライゼス入社。現在、アミューズメント研究開発本部取締役、第2AM研究開発部(通称、AM2研)部長。

まず、彼は言い切った。自分はゲーム職人だ、と。

職人のキーワード

鈴木　アーティストよりは職人になりたい、と思いますね。だから、ベートヴェンよりはモーツアルトかな、憧れは。

ーー職人としてのゲームづくりにコツはありますか。

鈴木　必ずキーワードを設けるんです、ひとつだけ。すると、スタッフがわかりやすいんです、僕が何をしたいかを。僕の仕事としては、ゲーム1本1本を、他とは違うものにアイデンティファイ(identifid)しなければいけませんから。自分自身がつくっているゲームを見失わないうえでも、そのキーワードが重要な役割を果たしてくれるんです。

ーー1作ごとにひとつ、キーワードを設けるんですか。

鈴木　そうです。

ーーでは、鈴木さんがつくってきたゲームについて、共通するキーワードはありますか。

鈴木　ひとつに絞るのはむずかしいですね。たくさん出てきてしまう。それらはすべて、僕の好きな言葉でもあるんです。英語が多いかな。日本語は意味を限定してしまうので、イメージで共有できる英語のほうが使いやすいんですね。

ーーたとえば、どんなキーワードがあるんでしょう。

鈴木　まず「メイク」。「メイク」は日本語の「つくる」より、無から有を生むといった意味が強いんです。仕事のうえでは「スピード」、原動力としては「パワー」あるいは「エナジー」。「パワー」や「エナジー」をどこから持ってくるかと言えば「ドリーム」または「パッション」とか。「スピード」がらみで言うと「ジャンプ」「ワープ」「バイパス」「ショートカット」など。日本語では「やさしさ」かな。

ーー「やさしさ」ですか、他の言葉とずいぶんと雰囲気が違いますね。

鈴木　あまり口に出しては言いませんが、「心をこめる」と言い換えてもいいでしょう。自分の好きなものと、ユーザーが求めているものが違うケースがありますよね。そのとき、ユーザーの気持ちをどれだけ汲めるか、そしてユーザーが望むゲームづくりに、どれだけ心を注げるかなのです。私が職人を意識するのもそんなところで、私たちのつくりたいものとユーザーが望むものが一致しているなら、職人にならなくとも



『バーチャファイター』'94年11月



『バーチャファイターRemix』'95年７月
※『Remix』はAM１研で製作しリミックス版として発売された。



『バーチャファイター２』'95年12月

毎秒10万に満たないポリゴンで誕生した『バーチャファイター』。現在『2』の30万ポリゴン／秒にはおよびもつかないが、'93年9月のAMショーで初お目見えしたこのゲームが、ゲームファンに与えた影響は、はかりしれない。その後『Remix』でテクスチャーが貼られ、丸太を粗削りしたような角張った表情がしだいに丸みを帯びてくる。さらに秒間フレーム数（アニメの秒間コマ数にあたる）は『1』『Remix』は毎秒30フレーム、そして『2』では60フレームとアップ。TVアニメーションが毎秒18コマで描かれていることを考えれば、いかに高品質な映像であるかがわかるだろう。

いいんです、アーティストで。アーティスティックに、自分のやりたいことだけやって、それが受け入れられればね。でも、少ないんですよ、そんなことは。だから、何のためにゲームづくりをするのかよく考えて。目的は、ユーザーが喜んでくれる顔なんですから。言い換えれば、ユーザーが喜んでくれるゲームがいいゲームなんです。そこには、技術も何もないんです。何をベースにつくられたかは。技術を駆使することばかりに頭を動かし、ユーザーのことを考えてつくる思いやりとか、相手に対するやさしさがないのは、ゲーム職人として本末転倒でしょう。

密やかな悦び

――ひねた見方をすると、アーティスト・鈴木裕としては、他につくりたいゲームがあるということですか。

鈴木　いや。僕自身は何かをメイクしていればいいんですよ。メイクが好きなんです、僕は。ゲームだって、つくるけど、自分はプレイしませんから。だからメイクできるのなら、音楽でも何でも構わないんです。ただ、自分の好きなことばかりをしているわけにはいかないから。

――いじわるな質問ですが、ユーザーのためのモノづくりに徹していて、フラストレーションはたまりませんか

鈴木　そこのところは、そっと忍び込ませていくんです、つくるゲームに。

――プライベートでも、メイクは意識されていますか。

鈴木　時計が好きでね。いや、好きなものがたくさんあるんですよ。カメラも好きだし、あとはワイン、それにナイフ、ステレオ。これらすべて、僕にとってはメイクなんですよ。

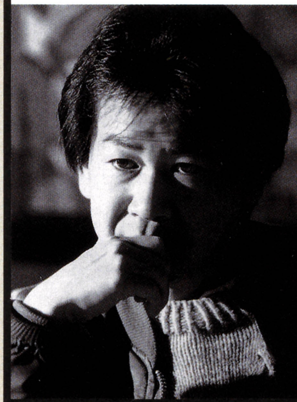
――ワインもメイクなんですか。

鈴木　そうです。寝かせておいたりしてね。脈略ないですよね。

――モノがお好きでいらっしゃる。

鈴木　そうですね。でも、全部使うというわけではないんです。たとえば、モデリングが気に入って買ったもの、ナイフなどにあるんですが、それらなどは最初から使うことを念頭に置いていませんから。なかには、使い道がわからないものまであります。

「自分が今、メイクしているな
そう思える時間がいちばん幸せですね。
ゲームづくりだけとは限りませんよ」



――多くは海外のもののようですね。

鈴木　そうですね。一部日本製もありますが、多くは海外製品ですね。

――海外製品に触発されるものが多い。

鈴木　日本製と海外製を比べ、どちらがいいということではないんです。僕は人口比だと考えています。日本の人口は、1億2,000万人でしょう。2億いる先進国なら、いいものが日本の2倍あるのは当然でしょう。国民性もありますけどね。イタリアのものは、デザインに関する国民の意識が違うから、やはりいいものが多いというのはあるけど。

――こうしたお気に入りのモノを身のまわりに置いておくことは、ゲームづくり上、プラスに触発されるのですか。

鈴木　はい。たとえば『バーチャファイター』のキャラクターをつくる時でも、モデリングだけが優れていてもダメなんですよ。そのモデリングになる必然性というのかな、キャラクターは人間だから、その人間が背負っている歴史や生い立ちが見え隠れしないと。僕は絵画が好きなので、絵で説明させてもらうと、1枚の絵を見たとき、それを描いた人、あるいはその絵を好きだという人の性格や生い立ちが思い浮かんだりしますよね。それと同じように考えるんです。僕としても、ジャッキーにはこのナイフを持っていてほしいという思いがありますから。サラが持っている時計なら、タイメックスかGショックかな、ジャッキーにはブライトリングかオメガのスピードスターを持っていてほしいな、とか。サングラスはレイバンかな、なんて。キャラクターとしての理想のしぐさや趣味をも求めているんですね。ものにも歴史があるように、人間を表現したキャラクターにも生い立ちがあるでしょう。キャラクターとはいえ、それらは魅力的で人を引きつける力がないといけないと思いますから。

――生まれたてのキャラクターに、時代をさかのぼって歴史的な背景をつくってあげるわけですね。

鈴木　その歴史についても、書物だけではだめで、実物を手にしないとわからないところがあるんです。実物を見て、あるいは手に入れて初めて抱ける思い入れってあるんですよ。自動車など、どれも好きなんだけど、実物を見ると、同じガンディーニのデザインでもカウンタックよりはディアブロのほうが素晴らしく見えるんですよ。個人的には、スーパージェッターの流星号に始まり、マッハGO GO GOと、流線型が好きなんです。だからフェラーリなら246ディーノ。しかも黄色でなければいけないんです、僕にとっては。あっ、誤解されると困るんだけど、ブランドではないんです。フェラーリならディーノ。同じようにセイコーなら何々、カシオなら何々と限定されてしまうんです。ブライトリングならアニバーサリーモデルの146Dの52というのがあるんですが、他のブライントリングには興味ないんです。同様に、ロレックスならサブマリーナのデイトという黒いダイバーズウォッチにしか興味が湧きません。

作り手の姿が見え隠れ

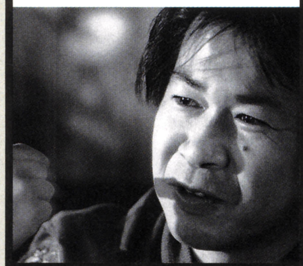
ーーそれらはすべて、詳細なリアルの追求ですね。ところで、鈴木さんにとってのメイクの中心は、当然、ゲームだと思うんですが、そのゲームで追求されているものと、好きなモノとのあいだに何か共通点はありますか。

鈴木　つくり手の思い入れでしょう。つくり手の思い入れとかがすごく入っていて、何をしたかったのか、それが明確に見えてくるものは美しいと思うんです。だから自分もそういったゲームをつくりたいと心がけています。それは表面的なものではないんですよ。

ーーでは、『バーチャファイター』は、何をやりたいという思いでつくられたのでしょう。

鈴木　本当は、軟体動物を3Dでやりたいと思ったんです。でも、それはまだむずかしすぎるから脊椎動物で、ということです。すでに、自動車や飛行機など、ソリッドなシェイプの3Dはありましたけどね。脊椎動物を3Dシミュレーションし、あとは周囲から求められているものとして格闘ゲームがあり、それをミックスしたところに『バーチャファイター』が生まれるんです。

「サラのリストウォッチはGショックかタイメックス　ジャッキーならブライトリングかオメガ。そんな設定にこだわるのも、キャラクターへの愛なのかな」



ーーあのゲームによって、一般のユーザーにまでポリゴンという技術用語が普及しましたね。

鈴木　ポリゴンでなくともよかったのです、3Dであれば。ポリゴン・イコール・3Dではありませんからね。3Dの技術の中にポリゴンという技術があるにすぎません。ただ、あのときに我々が手に入れたハードウェアがポリゴンをベースとした3Dの開発環境だったにすぎないので、その環境で、自分たちが表現したいものを求めた結果なのです。

ーーやはり、あのゲームの印象が強いんですね。ポリゴンの使い手としての鈴木さんのイメージばかりが強調されているせいか、ちょっと意外ですね。

鈴木　技術ばかりが高くても、ゲームとしての意味はありません。ただ、僕は技術者でもありますから、手に入れた技術を発揮してみたいという欲求はつねにあります。要は、技術とセンスというか、テクノロジーとエンターテイメントが高度にバランスのとれたゲームを安定して供給したいですね、職人としては。突き詰めて言えば、我々が供給しているものは"遊び"にすぎません。それは、メンコやトランプと変わらないわけです。ただ、アメリカで『ポン』というビデオゲームの誕生から、CPUによる画像で遊ぶ、新しい遊びが生まれたんですね。僕もその後に従う者たちのひとりなのです。

ーーどうでしょう、現在の技術はすべて捨てて、技術とは無縁な、たとえばボードゲームなどをメイクしてみようという気持ちはありませんか。

鈴木　先ほども申し上げたように、僕自身は基本的にはメイクしていれば気が済むのですが、自分の仕事としてのフィールドとしては、あくまでもビデオゲームだと思っていますので、具体的にはないですね。





「時計が好きでね。いや、好きなものがたくさんあるんですよ。カメラも好きだし、自動車、絵画、飛行機、あとはワイン、ナイフ、ステレオ。これらすべてメイクなんですよ。たとえば、ステレオ。すべての音を素晴らしく表現できるステレオはないんですよ。女性ボーカルはうまく再生できるけど、ラップには合わないとか。オーケストラはいいけど、弦楽四重奏はちょっととか。そこで自分の好きな音楽ジャンルに合わせてコンポーネントして買って来るんだけど、そのまま部屋に置いても、望みどおりにの音は聴かせてくれないんですよ。設置する位置や自分のリスニングポイントなど、いろいろな条件があるでしょう。気が付くと、そのステレオの特性を発揮できるCDを探しに行っているんです。それも、またメイクの途中なんでしょうね」

職人のジレンマ

ーーところで『バーチャファイター』のバージョンが重ねて『3』。あのゲームではいまだやり残していることがあるのですか。

鈴木　まだまだ、いっぱいあると思っています。

ーーそれは、ユーザーから次から次へ寄せられる、バーチャに対する期待ですか。

鈴木　いや、むしろ、自分が追い求めているテーマというか、どちらかと言うと、なりふり構わない、媚びないカッコよさだと思っています。

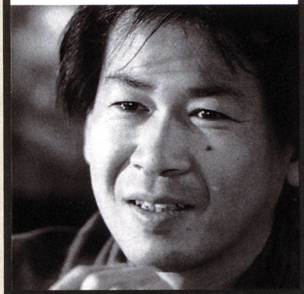
ーーひとりの職人としてユーザーの欲するものをつくる気持ちと、こびない毅然とした姿勢はどのように両立しているのでしょう。

鈴木　僕は今、37歳になりますが、ゲームで遊ぶ中心世代はもっと下ですよね。下は小学生から上は20代。そのあたりが中心になるかな。その世代の感覚や感性はつねに勉強しなければいけないと思い、気をつけて見ています。でも、その世代のユーザーの欲しがるものだけでゲームを構成すると、彼らは自分の経験値からの価値観でいろいろ判断しているから、彼ら自身にとっても物足りないゲームしか生まれないんです。

ーーつまり、ユーザーの声をそのまま反映していたのでは、いいゲームができないと言うことですか。

鈴木　というより、どれも同じゲームになってしまうということです。ホンネで言いますけど、『ストリートファイターII』という偉大なゲームがひとつできました。すると、あまりに偉大すぎるため、周囲のゲーム制作会社は『ストリートファイターII』みたいな何々とか、何とか版『ストII』みたいなゲームばかりが出てきてしまうことになる。そういう状況を横目で見ながら、つくり手としての意地といいますか、会社勤めはしていても、歯車ではありませんので、職人は。そこにアーティスティックな味付けはまかせてほしいわけです。イチゴが好きならイチゴが好きでいいんです。でも、料理の仕方は僕なりにやらせてほしいと思うわけです。格闘ゲームが好きだと言われれば、はいわかりました、と聞きます。でも、その味付けの部分は、こちらのアーティスティックな欲求を発揮させてもらいますよ、というところなんです。

「基本はユーザーが求めるゲーム。だけど、味付けはまかせてほしいという、アーティスティックな欲が顔をのぞかせるんですね」



ーー現在は、アーケードでの人気ゲームがサターンに移植されるケースが多いですね。

鈴木　本来、アーケードゲームとサターンなどコンシューマーゲームとでは、求められるゲーム性は異なります。アーケードでは100円払ってもらい 3分で遊んでもらわなければいけません。その点で、つくる立場でサターンの魅力を言えば、時間に関して無制限でゲームをつくれますから。おのずからゲーム性というか、アピールする点が異なると思います。

ーー本来、ゲーム性が異なるものを完全移植する際に、もっとも重視する点はなんでしょう。

鈴木　そのゲームをつくる際に、最初に出たキーワードです。『バーチャファイター』の場合、壮快感。なぐった時、あるいは勝った時の壮快感というのがありますから、サターンに移植したとき、その壮快感を表現できなかったら意味ありません。

ーーところで、サターンに拡張性を持たせるように主張されたのは鈴木さんだということですが、どのようなビジョンをお持ちだったのですか。

鈴木　アーケードの場合、新しいゲームをつくる場合、基盤づくりからできるので、その都度、ハードウェアをつくっているようなものですよね。でも、コンシューマー機はそうはいきません。サターンにしても1台の単価はそれほどではなくとも、つくる台数が膨大ですから、メーカーにとっては、いわば社運を賭ける意気込みがあるわけです。運良く成功した場合、3年、 5年とそのマシンに依存するわけです。アーケードとは比べものにならないくらい、求められる寿命が長いんですね。一方で技術は日進月歩で進歩しているので、単にハードウェアについてだけ言えば、後から出したマシンのほ





鈴木氏が悩みに悩んで完成させたという『アフターバーナー』は、セガ'87年のヒット作。折りしも映画『トップガン』のヒットにより、トム・クルーズを気取った彼が、彼女を脇に操縦管を握るシーンがあちこちのアーケードで見受けられた。彼らはその後、無事、着艦できたのだろうか。

「いやあ、そもそもF14クラスの戦闘機同士の空対空の場合、正面方向からのすれ違いがいちばん安全なんだそうです。ミサイルを撃たれても飛行機自体の移動スピードがものすごいため、ちょっと方向を変えれば避けられるんだそうです。だから、相手の後ろに回るドッグファイトが基本ですが、それをゲームにすると、1回1,000円くらいのゲームになってしまうんですよ」

うが進化していて当然なんです。CPUの性能も上がるでしょうし、半導体の値段も安くなっているに違いない。3年後5年後に出てくるハードウェアに対抗するためには、今すぐには必要とされていなくとも、将来求められるであろう機能を備えられるようにしておかなければならない。5年後に商品としての競争能力が劣るハードウェアでは困るわけです。拡張性が高いということはフレキシビリティが高いということです。拡張性を持たせることで、状況に応じて進化できるハードウェアにしたかったということです。

ーーさて『バーチャファイター3』では、何をされようとしているのでしょう。

鈴木　やはり、今、手にできる新しいテクノロジーを採用すること。新しいこととは、誰もやっていないことをするわけですから大変ですが、新しいメイクは楽しいですよ。

ーー『バーチャ3』では、マニュアルとオートマチックの中間のボタン感覚を探しているということですが。

鈴木　インターフェイスのことです。僕が考える最高のインターフェイスとは、家庭でのお父さんとお母さんのやりとり。「オイ」というと新聞が出てくるやりとりです。子供には同じ「オイ」と聞こえるのに、次の「オイ」でちゃんとお茶が出てくるという、あれです。頭の中で考えたことを最低限の操作で実現する。究極は思っただけで動くこと。『バーチャファイター』では3つボタンを操作しますが、たとえば、パンチのBボタンは、コンピュータにとっては同じ命令なんです。でも、相手の体勢やこちらの姿勢に応じてアッパーになったり、ストレートになったりにしたいですよね。ユーザーがアッパーを打ちたいと思ったとき、違う動きをしてしまったのではストレスがたまるし操作感がなくなってしまう。本当は脳波を取り出して、その指令に合わせた動きをさせたいんですけど、まだ技術的に無理。Bボタンを押すタイミングとか状況とかによって、ユーザーが出したいと思っているであろう技を予測に予測を重ねるわけです。それも新しいメイクです。やっぱり、つらくはなりますけどね。

「ゲームの作り手としてアーティスティックにリアルを追求したいという欲求とユーザーが喜んでくれるゲームをつくりたいという願いの葛藤続きです」



ーー新しいメイクとはどのようなイメージですか。壁を越える感じでしょうか。それとも組み合わせのイメージでしょうか。

鈴木　どちらもあります。組み合わせで悩むときもあれば、まったく未知の壁にぶち当たり既存の組み合わせではどうにもならないときもあります。ぶち壊すときもあるかな。

ーーこれまでのゲームづくりの経験で、もっとも手こずった壁はなんですか。

鈴木　『アフターバーナー』の敵の飛行機のコントロールとミサイルの軌道かな。

ーーそれは技術的な壁ですか。

鈴木　いや、感覚的なものです。完全なシミュレーションだったら、あの悩みはなかったのかもしれませんが、あれはシューティングですよね。だから、つねに打ち落とす敵機が画面内にいなければいけないわけです。ところがユーザーの操作で敵機から離れてしまうことがあるんです。でも、怒り出すんですよ、撃つ敵がいないじゃないか、と。そのため敵機をわざわざ画面内に入ってこさせたりしたのです。実戦なら、撃たれに目の前に現われるようなもので、実際にはまずありえない。僕自身はできるだけ本物に近いものを製品化したいんですが、それではユーザーは納得してくれないというわけです。そこでウソをやらなければいけない。けっこう精神的なジレンマを感じました。それでいて、ユーザーにはリアルを感じさせなければいけないわけですから。

ーーそれを越えてからは大きな壁はありませんか。

鈴木　いやあ、壁だらけですけど、もっとも悩まされたのは、それかな。

ーーご自分が追求したい本物と、ユーザーにリアルを感じてもらうためのウソ。そのジレンマは、リアルを追求するゲームづくりには、つねにつきまとうのでしょうか。

鈴木　鈴木はシミュレーションをつくってきたという人がいるけど、僕がつくってきたのはゲームなんです。リアルを感じさせるね。





気の早いゲームファンの視線は、すでに『バーチャファイター3』に注がれている。ゲーム専門誌も、こぞってその開発進行を伝え、まだ見ぬゲームの全体像を探ろうと躍起だ。しかし、伝えられる情報はと言えば、断片的なものばかり。「振り袖で舞う日本女性の新キャラが加わる」「さらに太っちょの男性キャラも」「壁を使った攻撃が加わり、リングアウトがなくなるのでは」「MODEL 3の性能は、秒間100万ポリゴンに達するという」……。人気映画とはいえ、撮影段階からここまで大騒ぎされることはない。人気ロックグループがレコーディング途中でどんな曲を収録するかを問われることもない。「自分はユーザーの求めるゲームをつくる職人」と語る鈴木氏だが、そのユーザーが鈴木氏に抱いている期待は、職人へのそれをはるかに逸脱している。

撮影：松井友生
インタビュー：蝦名規功（イース）、出山健示（編集部）



なぜ「異端児」と呼ばれるか!? 饒舌に浮かぶホンネを読む。

GW中のとある一日。まだ
空気がひんやりする午前中
からインタビューはスタートした。
前夜のゲームがたたったのか
寝むそうな表情を浮かべていた。
が、途中、不機嫌な顔ひとつ
することなく、インタビューは
3時間に及んだ。
その間、彼が見せたさまざまな
表情と言葉。
すべてがホンネか、
すべてがパフォーマンスか。
饒舌に浮かぶ真実を読む。

（株）ワープ代表取締役

飯野賢治

をハダカにする。

PROFILE

ENO KENJI

プログラマー出身ながら、
脚本、プロデュース、作曲、
宣伝とマルチに活躍。
前作『Dの食卓』が、
マルチメディアグランプリ'95
通算大臣賞を受賞。

クリエイターとしての

「インタラクティブ・ムービーにこだわるのは、アクションやシューティング以外にも表現法があるということを示したかったから。**ゲームマシンって、もっと自由なんですよ。**

今のゲームの多くは、譜面を追って曲を弾いているような不自由さを感じるの」

『D食』は名刺代わり。本当にやりたいことは『E0』から」

「確かにサスペンス系が続いたね。ほら、感情移入しやすいじゃない、恐怖心って。笑いはむずかしいんですよ。家庭の中を見ても、娘や息子などの笑いに親が付いていけるとは限らない」

「デザイナーとして仕事している以上、自分が考えたもので画面を埋める気持ちがあってもいいんじゃない。RPGの背景というと、山、じゃなくてさ。ゲームって1本つくるのに1年くらいかかるでしょ。

ゲームクリエーター人生なんて30年しかないんだから、その30分の1がそんなもんでいいのかと、本気で心配しちゃいますよ」

「TV番組だって、映画だって、好きなものつくらせてくれるわけじゃないでしょ。ゲームはマスに届くわりには自由が利くほうなんですよ」

「社員全員でアラスカへ行くんですよ。『E0』の舞台って宇宙空間でしょ。極寒の感じを体験したくて、ね。合宿みたいなもんです、意思統一のための」

「うち、企画書がないんですよ。

口頭でこんな感じとか言って。場面設定だって紙1枚くらいで設定書いて、あとはワイワイ言い合ってつくっていきますから」

「こちらが思っていたのとちょっと変わって仕上げてくれたりする、それがいいんだよね。表現したい方向さえ合っていれば。『E0』の広告に出ているトビラも、僕なら丸くした。でも、丸かったら『アキラ』みたいになっちゃったかなとか最近に思えるようになってきた」

「すでに他人がやったことはやりたくないよ」

「アイデアが浮かぶのは、飛行機と風呂と、会社での会議」

「お風呂ではね、壁一面にサランラップを貼って、マッキーで書くの。小学校からの方法なんですよ。個人的には

『お風呂の中　学習法』

と呼んでまして、試験はすべてこれでクリアしてきました」

「書くことが重要なんです。一度書くと、必要なところは頭に残るんです。で、不必要なところは忘れちゃう」

ゲームマニアとしての

「まだできていないソフトに対して、あれやこれや批評する人がいるでしょ。あれって変だよね」

「雑誌でわざわざ取り上げといてケナすの。あれはイジメだよね。おもしろくないと思ったら取り上げなければいい」

「ゲーム、しますよ。夕べも夜中3時間くらい」

「そうだなぁ、やっぱり大切なのは味だね。きれいな

自動演奏のピアノみたいなゲームはおもしろくない。

つくり手が見えたり、何をやりたいのかがハッキリと伝わるゲームがいい」

「最近では『太陽のしっぽ』『パンツァードラグーン　ツヴァイ』『オーバードライビンデラックス』が良かったな」

「本を書かなきゃな、とも思っているんです。若い人がどんどんゲーム業界に入ってこれる手助けになるような」



「異端児」としての

「異端児ねぇ……。そんなことないんだけどな。**1回でも僕とお話しした方なら、そうは思っていないと思う**」

「プレステ・エキスポの件も、やりすぎたかなとちょっとだけ反省しているんですから。

別に大したことじゃないんだよね。

人間同士の付き合いなんだし。『E0』がサターンにいくこともありますよ。あんまりとやかくいう人には聞いてみたいですよ、あなた、恋人と別れたことないんですかって。変なところばかりがクローズアップされてね。望まずして異端なんですよ」

「『スパ』なんか、何を根拠にか知らないけど、身長180センチを超える巨体なんて書いているの。そんなにデカかないって」

「あのプレステ・エキスポのときは、直前まで控え室で本宮ひろしの**『サラリーマン金太郎』を読んでいたの。怒られちゃった、**その気になっちゃうから今はやめなさいって」

「僕も社長ですから、経営者なんとか会議などにも顔を出すんですよ。でも、僕なんか若造は言うことないの。だから途中で買った『宝島』を読んでいたら怒られちゃった」

ENO 経営者としての

「'92、93年当時、ゲームソフトの人気ベスト100を統計取ると、9割がキャラクターか、続編か、移植もの。オリジナルでないものが9割を占めるようなマーケットは死んでしまうという思いでワープを起こしたんですよ」

「**バンドという形態**に気づいたんです。まず表現したいものがあって、その表現メディアとして同じものを選んだ人間が集団をつくるということです」

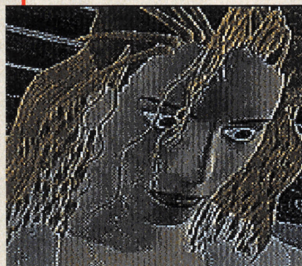
「メンバーは、友達だったり、出入りしていたコピー機のSEだったり。うちの一番新しい社員なんて、僕が教えていた学校の生徒。これから校長のところに行って学校辞めますと言い、そのあと親に電話して1カ月家に帰りませんと言ってワープに入るやつはいるかと挑発したら、ひとりだけ手を上げたヤツですから」

「**ワープを起こした頃考えていたことの、まだ1割もできてないなぁ。**もうちょっとわかってくれると思ったんだけど。『D食』だって海外での評価のほうが先ですもんね」

「マルチメディア大賞はゲーム業界にとって良かったですね。小さなメーカーのゲームでも、あんな賞が取れるという証明になったから」

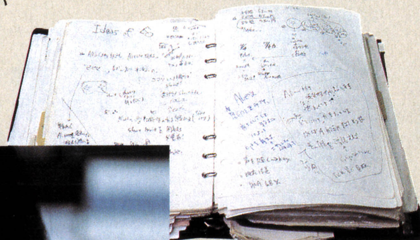








『Dの食卓』
アクレイムジャパン
標準価格8,800円
©1995WARP,Inc ©1995Acclaim Japan,LTD.





▲飯野氏のシステム手帳。驚異の厚み。

『E0』初期のメモ。タイトルは『ララル』となっている。「敵エネミー、姿を消して見えない」とすでに基本構造が。またロゴのアイデアも、このときすでに。
当初、飯野氏は5枚組で6,800円と考えていた。

ENO 少年としての

「いろいろなものに影響受けてきました。優等生的に言うと、ビートルズ、YMO、ウォークマン、2001年宇宙の旅、それとデカルトさん、哲学者のね。あと、宮沢賢治さん、藤子不二雄Fさん、楳図かずおさんとか。中学生が今から1年にひとつずつこれに触れていけば、**僕と同じ人間ができあがる**のかな」

「高校が遠かったもんで、ウォークマンを聞きながら通っていたんですが、通学BGM用のオリジナルテープをつくったの。電車に乗ってる時間や、乗り換えのタイミングに合わせて曲を作り、録音したんですよ。同じ駅から通う友達が2、3人いたので聞かせるんです。乗換駅に着くと曲が変わるから、びっくりしているんですよ。そういうのがおもしろくてね。僕にとっては、**初めてのテクノロジーパフォーマンス**かな」

教師としてのEnO

「僕は高校を中退しているんですよ。友達がみんな、学校行きたくねぇなって言っていたの。でも、よく考えたら、学校は来てくれなんて言ってないんですよ。カッコ悪いと思ってやめちゃった。千葉大に行って多湖輝先生の講義を聴きたかったから、それだけ残念でしたね。1年くらいブラブラしながら、本読みまくったんです。

その1年は密度が濃かった。

僕の言葉で、今の高校生が安易に学校やめたりすると困るので、あまり表だっては言わなかったんですよ」

「専門学校のほか、**東京大学でエンターテイメント論**の講義を受け持っているんです。

自分の学生時代を反省してという気持ちもあるんですよ」

「先日、NHKが小学生に大きくなったら何になりたいってアンケートしたら、ゲームデザイナーが2位なんですよ。1位はJリーガー。Jリーガーって、1チーム約40人として約640人ですよね。コンスタントに仕事しているゲームデザイナーって、そんなに多くないですよ。つまり、**Jリーガーになるくらいむずかしい**ということでしょう」



NEXT of EnO

「『E0』では、ゲームのおもしろさを伝えたいな。その意味では『D食』の進化形ではないんですよ」

「**彼女が来ても恥ずかしくないゲーム**だと思います『E0』は。先日、そう言ったら、アートディンクの飯田君が『アクアノート』だって恥ずかしくないと言っていたので、なるほど、じゃあ2本目だなって」

「**『E0』は11月**くらいには出したい。

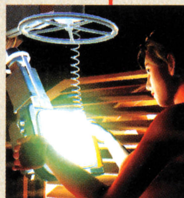
『D食2』は道楽なもんで、いつになるかわかりません」

「ぜひサターンでやりたいのが、**老衰をテーマにしたゲーム。**ある日目覚めるんです、年齢は89歳くらいで、あと10時間で死んじゃうことを知り、残された時間で自分が何者であるかを知るんです。アルバムや日記、近所の人との会話などから、自分の情報を集めて、自分に孫がいること、おじいさんはすでに亡くなっていることなどを知るの。そういうのをまじめにやりたい。『D食』のプログラマーの林田君のおばあちゃんが現在83歳で、長崎でお元気に暮らしてらっしゃるんですよ。林田キミエさんっていうんだけど、だからタイトルを『林田キミエ』にしようと。ご本人からテクスチャーして。またその方が**波瀾万丈の人生**なんですよ。ぜひそれを手本にね」

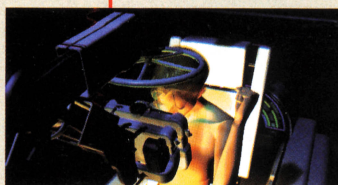
「まだまだ、やりたいことがいっぱいあって……」



『エネミー・ゼロ』
標準価格6,800円
©WARP 1996
今秋発売予定
宇宙船という閉じこめられた世界で、見えない敵を音だけを頼りに倒していく。







撮影：松井友生
構成：出山健示（編集部）



バーチャル・レポート

『ガングリフォン』徹底解剖

**砲声の轟き、着弾の震動を体感するサウンド表現、
現用兵器の忠実な再現、
そして、2足歩行兵器の精巧なモデリング。
通常1年といわれるソフト開発に
倍の2年を費やし
合理性とリアリズムを徹底して追求した
『ガングリフォン　ユーラシアン・コンフリクト』。
再ブロック化した
世界情勢下での国際紛争は
最悪の選択を重ねた結果の
フィクションだという。
だが、そこに描かれているリアルな世界観は
目の前の絵空事より、よほど現実的で重たい。**

撮影：松井友生／取材・構成：高橋宏典／早坂清志（魔人工房）／出山健示（編集部）

■全世界の軍事資料を収集

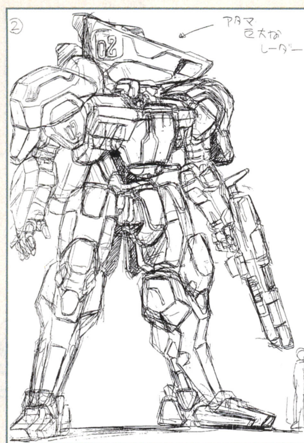
　ガングリフォンは「湾岸戦争などで使われた現用兵器が出てくるギリギリの年代」（ゲームアーツ開発部部長・宮路武氏）でありながら、ちょっと早いかもしれないが、ロボット型の兵器が出てきてもさほどムリのない「2015年」という設定。

　現用兵器を登場させると決まった以上、ゲームアーツがこだわらないワケがない。全世界から集められる資料を集め、特に動きや音の再現にはこだわったという。

　ただし、ここで問題となるのが、我々ユーザーが兵器に関して持つイメージと、実際の現用兵器とのギャップ。たとえば、戦車はキャタピラをキュラキュラと音をさせて、ゆっくりと動くイメージがあるが、実際の戦車はエンジン音だけで、キャタピラの音はゼロ。しかも超高速で悪路でもバウンドしながら走って

世界中から集められた軍事資料。なかには紛争当事国のものまで。

企画当初に考案されたSF版HIGH-MACS。確かにロボットヒーローみたい。右下に描かれた人間と大きさの比較ができる。



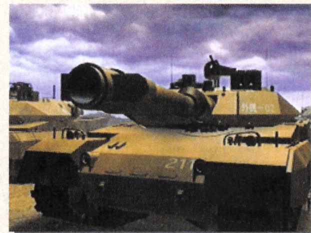
■企画段階で登場したSF時代のHIGH-MACS

ロボットによるシューティングゲームということで、企画の初期段階では宇宙を舞台にしたSFものも考えられた。これがその際に描き起こされたHIGH-MACSのラフデザイン。スタイリングに、どこかヒーロー的な雰囲気が漂う。SF企画がボツになった理由は「SFというウソに、ロボット兵器というウソを重ねていくことで、リアルな迫力は表現できない」だったが、確かにこのデザインを見る限り、完成版で見られる兵器としてのスゴ味は感じられない。

■『ガングリフォン』製作のため、ゲームアーツが未来学、軍事関連、国際情勢などの資料から製作(予言)した

『歩行兵器年表』

【西暦：年・月】	
2002	MDM社設立
04	米国キャタピラー社　作業用2足歩行マシン発表
05	MDM社　2足歩行マシンの基礎研究開始
06	2足歩行マシン各種作業場で活躍
07・10	アメリカ陸軍　AWG(装甲歩行砲システム)計画開始
08・4	自衛隊　装甲歩行戦闘車SH計画開始
08・7	AWGの一次試作車発注、公式テスト実施
08・11	PEU軍共通歩行マシン構想トライアル開始
09・7	AWGの2脚タイプはUD・LP社(旧FMC社)/ビィッカース社製、4脚タイプはGD社製に決定
09・8	アメリカ陸軍　第2世代のAWG計画開始
09・4	自衛隊SHの第一次試作車発注、公式テスト実施
09・9	『戦場の王者となりえる兵器とは？』J・D・W誌発表
09・10	PEU軍共通歩行マシン構想トライアル一次中止
09・12	MDM社　HIGH-MACSの概念設計開始
10・1	自衛隊SHに小松製作所/キャデラック・ゲージ社、三菱重工/GM社/クラウス・マッファイ社の両社に決定
10・3	2脚タイプのAWG後継車両　陸軍と海兵隊独自に開発と決定
10・5	アメリカ海兵隊　陸軍のM15・M16を採用
10・8	MDM社　HIGH-MACS計画開始
11・1	自衛隊　第2世代の装甲歩行戦闘車SH計画開始
11・4	HIGH-MACS計画　自衛隊の公式計画に格上げ
11	ロシア陸軍　IMR-W歩行戦闘工兵車の部隊配備開始
11	ドイツ陸軍　ティガーの部隊配備開始
11	ルノー社輸出用2脚型歩行兵器の生産開始
11・9	PEU軍共通歩行マシン構想トライアル再開
12	ロシア陸軍　BMXの部隊配備開始
12	ドイツ陸軍　パンターの部隊配備開始
12	イタリア陸軍　リットリオを山岳部隊に配備開始
12	ロシア陸軍　IMR-WG歩行戦闘工兵ミサイル車の部隊配備開始
12・6	HIGH-MACSプロトタイプ完成
12・9	北海道で実戦配備テストを実施
12・11	日本外人部隊　HIGH-MACSを12式装甲歩行部隊として制式化
12	イギリス空軍　航空基地防衛用にバリアントの部隊配備 開始
12	中国軍　12式装甲歩行車の部隊配備開始
13	南アフリカ　アームスコー社　エレファントの生産開始
13・7	アメリカ陸軍　VW-1　HIGH-MACSとして正式化
13・9	PEU軍共通マシン構想　パンターとティガーを選出
14	中国軍　13式装甲歩行車と14式装甲歩行車の部隊配備開始
15・2	物語スタート
15・2	オーストラリア陸軍　アームスコー社製エレファント採用
15・3	ドイツ軍　降下猟兵旅団にフォルテシムヤークトパンターの部隊配備 開始
15・4	タイ陸軍　コラートの歩行兵器の実戦配備テスト実施



■映画制作にも匹敵する緻密な設定資料

設定を考えるのに1～2日、設定資料は1ページというようなゲームが多いなかにあって、ガングリフォンは、設定のためだけに1年間、途中からは技術開発と併行して都合2年近くも設定を作成作業を続けたという。「商品全体に、嘘っぽさのない存在感が欲しかった」(宮路氏)というように、近未来史やHIGH-MACSの仕様書などを含めた資料が最終的には500ページにものぼる。この設定資料の正確さが、ガングリフォンのゲームの厚みとなっている。

■温泉合宿で自衛隊にも間違われた！

ロボットに関しても、現用兵器の延長線上で開発されるという設定である以上、このオリジナルデザインにもこだわった。そのため、デザインを発注するデザイン会社と、「リアリティを感じさせる設計の思想を徹底するため、3日間の合宿を行なった」(宮路氏)という。このとき、温泉の中でも「被弾経始」*1だとか、兵器の話をしていたので、ほかの客から「自衛隊関係の方ですか」と聞かれたというエピソードまであるそうだ。

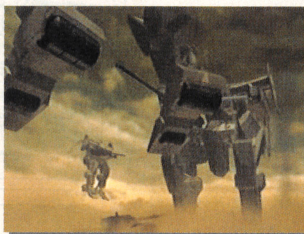
*1　被弾経始
装甲を斜めにして、見かけ上の厚さを厚くするとともに、斜めにすることで、弾が突き抜けないで滑っていくようにするという、現用兵器での重要なデザイン上のファクター。

■富士のすそ野で爆音を自分の体で体験した

効果音にまでリアルさを求める開発陣は、富士のすそ野で行われた自衛隊の演習見学まで敢行。実際のバルカン砲を体験した。雷の音と金属音が合わさったような爆音。砲弾が地面に着弾した瞬間は、その衝撃で空気の密度が変わるのが目で見てわかるほどだったという。それほどすさまじい音になると、マイクで録音しても再現できない。そこで、ゲーム中で一番リアルに聞こえるように、効果音を波形から作成するという手間のかかる方法が選択された。


陸上自衛隊現用兵器の90式戦車

いく。また内部は冷暖房完備で、バウンドしても、あのベンツに乗っているのと同じくらいの安定性を保っているらしい。だが「100%ユーザーが誤解している部分は、そのままに」(宮路氏)しておくことで、"イメージとしてのリアリティ"を演出している。



ガングリフォン開発史

【1993年】

■次世代機用に企画をスタート

MEGA CD「シルフィード」の制作を終えたスタッフは、大ヒットの報告に喜ぶのもつかの間、次のプロジェクトに着手した。そのプロジェクトとは、セガから誕生する32ビット次世代機用の、基礎研究を含めたソフト開発だった。ハードの限界を追求したゲームづくりをしてきたゲームアーツにとって、ハードの高性能化は待ちに待った朗報。迷うことなく、「3Dポリゴンで技術色を強くし、自社の特徴を出そうと、スタッフ間で暗黙の了解を得た」と宮路武開発部長は当時を振り返る。そして、「移動自由な3Dシューティング。しかも、ロボットで」という基本構想をまとめ、すぐさま、まだ見ぬ次世代機の基礎研究と設定作業にとりかかった。

■SFのストーリー設定も当初は検討

当初、宇宙もののSF案もあった。ところが「宇宙モノという虚構の世界にロボットという虚構を重ねても、ワクワクする感覚を出せないのでは」(宮路氏)という戸惑いが。ならば、近未来を時代背景とし、そこへの未来予測を綿密に積み重ねていくことで、次世代機にふさわしいリアリズムあふれる未来ゲームをつくるということになった。

■次世代機用の基礎研究も開始

企画と同時に、すでに基礎研究もスタートしていた。この段階で次世代機についてはウワサばかりで影も形もない(セガ・サターンとして世に出る1年半以上前)。だが、実物のハード仕様が決定してからゲーム開発をスタートしていたのでは、遅すぎる。そこで製作期間をかけるゲームアーツでは、ハードの性能を予測したうえでひと足早いハード研究もスタートさせたのだった。なにしろこの

■ロボットにまで"お国柄"を反映

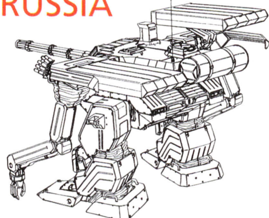
ガングリフォンには、日・米・中をはじめ約十数カ国が出てくるので、「パッとメカを見て、これはドイツ製、日本製、アメリカ製とわかるようにお国柄が出てなければならない」（宮路氏）。そこで現用兵器に見られる各国の特徴をロボットのデザインにも反映させたという。

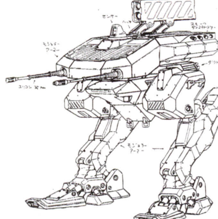
たとえば、ドイツなら鋲の打ち方。別に鋲など打たなくてもいいハズの部分が、なぜか知らないが鋲だらけ。アメリカは、必要なモノを必要な形に乗せていくという無神経で無骨なデザイン。フランスは、やっぱりスタイリッシュにこだわっている。イギリスは、防御力重視で硬そうなイメージのデザイン。ロシアは、車高が低くて「リアクティブアーマー」*2をビッシリ付けたり、量産効果の高そうな簡単なパーツを付けている。また、2015年の中国は、GNP世界一の設定になっているので、基本的にはロシアのコピーだが、ゴージャスな兵器を設計思想なしでどんどん乗せて、まとまりのない感じ。そして、日本は日米の共同開発という設定なので、アメリカ的なものと日本的なものが混在しているが、腕にはまともなパーツを付けて、ハイテクやお金持ちをイメージさせるような感じ。

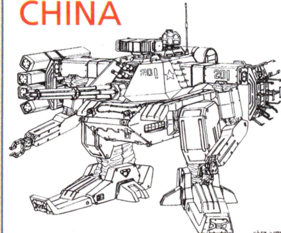
これらのデザイン設計は、きちんと見る人が見れば、どこの国の兵器か一発でわかるという。

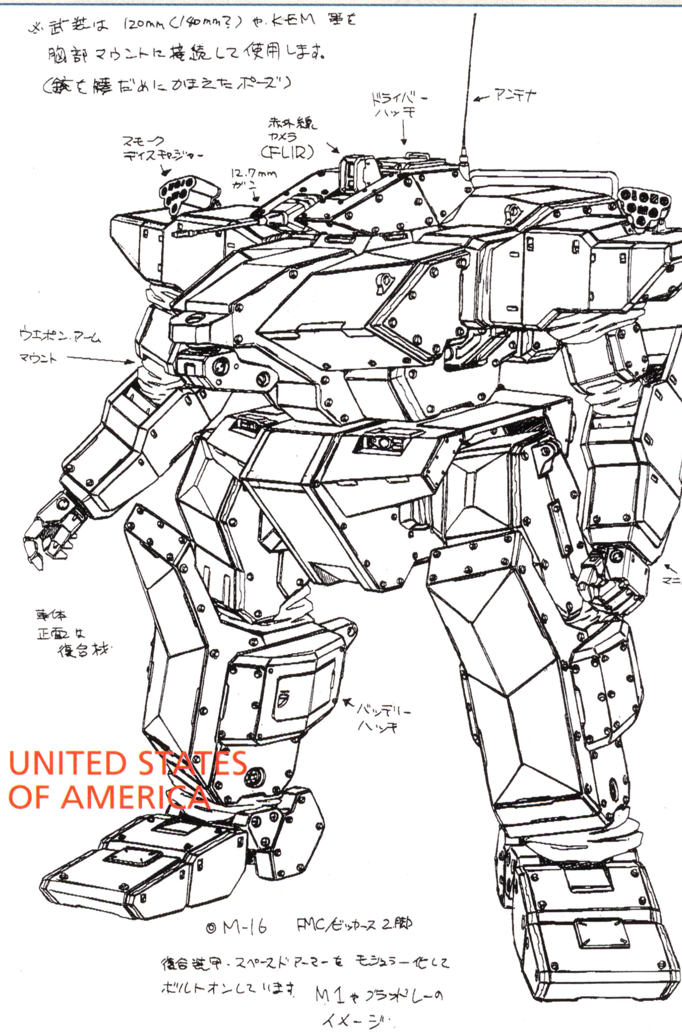
ご存じのように、出荷された商品版では、敵・味方がひと目でターゲット・マーカーが表示される。が、国別の兵器デザインに自信のあったスタッフの中には「ひと目でわかるはずだから、マーカーなど必要ない」という意見もあったという。もし、あのマーカーがなかったら、このゲームの難易度はどこまで上がっていたことだろう。

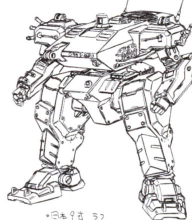
*2 リアクティブアーマー
装甲に被弾した瞬間に火薬を爆発させて、弾をそらすという特殊な装甲。

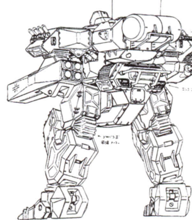


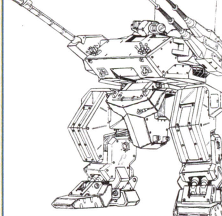














会社は、原則としてゲーム開発は自社のツールで行なう。そこでこれまで使用していたツール類を、すべて次世代機用に仕様変更することから準備を進めていった。

■詳細な設定資料の作成を開始

リアリティへのこだわりは天井知らずの底なし。近未来史、軍事関係、国際情勢など、このゲームに関係しそうな分野の資料を次々に収集・解析。ゲームの世界観を決定する設定資料を作成に取りかかった。

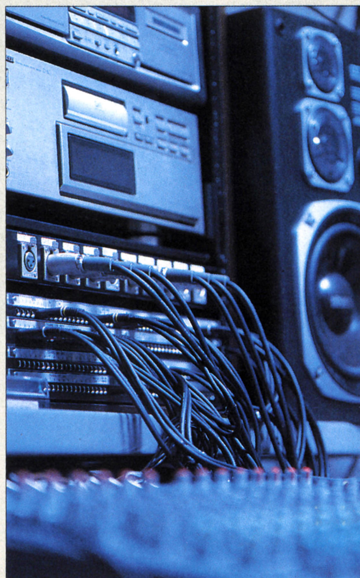
設定資料には、このゲームの主役ともいえる2足歩行兵器HIGH-MACSが登場するまでの兵器開発史から、HIGH-MACSに搭載するエンジンメーカーなどに至るまでの詳細な仕様書などが盛り込まれた。この作業に約1年。通常なら、ソフトが1本できあがっている時間と労力である。しかも、この設定資料づくりはゲーム開発の終盤まで約2年間続けられれた。それは開発上の迷いが生じたときに立ち返る、彼らのバイブルであり、すでに独自の未来学の体系さえも有していた。

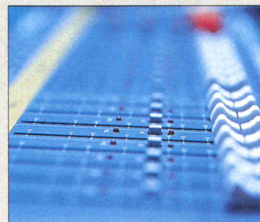
■温泉合宿を敢行

HIGH-MACSのモデリングは、「ありがちなSFロボットでは世界観を台無しにしかねない。近未来軍事兵器ロボ

■3D音響が実現できなければ開発は断念されていた

音をサターン上で再生するプログラムのことを、サウンドドライバーという。ガングリフォンのサウンドドライバーは、今回新開発されたモノ。これは、「迫力のある戦場の再現のために3D音響は絶対に必要だった。このサウンドドライバーが開発できなければ、ガングリフォンの開発は断念していた」（宮路氏）というほど、力が入れられたモノ。3D音響の実現のために、プログラミングが難しいとされるサウンド専用のDSPというチップ用にプログラミングされたという。プログラミングは難しいが、「ゲームにとって必要ならば挑戦する」というゲームアーツの社風が、定位・距離感・ドップラー効果まで再現できるサウンドドライバーを完成させたのだ。







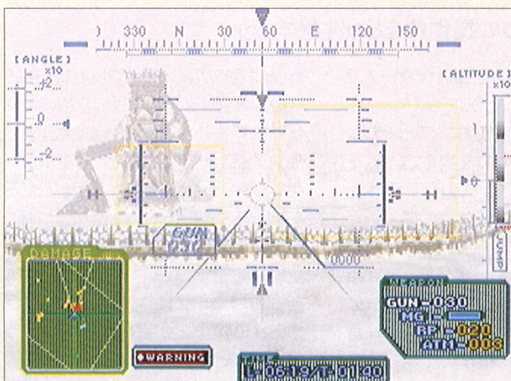
■リアリティはメカの動きまで追求

ロボットの動き（モーション）の中で、作成に時間を要したのは「歩行」「走行」といった基本的なものだったという。タイミングが少しでもずれると、地面についているハズの足が空中を滑ってしまう。プレイヤーにとって足が滑っているように見えようが見えまいが、ゲーム性に変わりはない。ところが、他でいくらリアリティを追求しても、足が空中を滑っているように見えるのでは、ロボットの存在自体までが嘘っぽくなってしまう。宮路氏にとって、それは許されないこと。そこで、わざわざ足の位置と地面の位置がずれないようにロボットのモーションを微調整し、"きちんと"歩いたり走ったりを表現している。



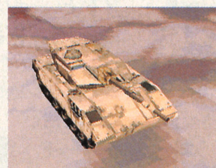
■陽の目を浴びなかったボツキャラも・・・

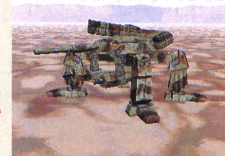
ガングリフォンの中で登場するメカと同じぐらいに作り込まれていながらも、実際にはボツになったキャラも多い。たとえば、現実的に情勢が不安定な国のものとかは、国際情勢を考えてボツになったという。



■どうしても再現したかった霧の表現

MISSON3のリアルな濃霧の表現には、空気遠近法という手法を採用。これは、霧の中では、遠くにあるものほど見えにくくなるという人間の視覚特性をサターン上で再現しているのだ。じつは開発当初から霧の表現を盛り込むことは決定していて、研究段階でこの霧の効果を出せることがわかったからこそ、開発を決めたという。これも、ゲームアーツならではの映像へのこだわりがあったからこその逸話だ。





開発中は4足だったが、商品版では各足にキャタピラが付き高速移動が可能に。開発中に進化した兵器は数多い。

ットとしてのコンセプトをスタッフ間で徹底しなければ」という思いから、宮路氏は合宿を思い立ったのだった。期間は3日間。場所は厚木の七沢温泉。宮路氏ほかデザイナー4人が泊まり込み、連日、デザイン画の製作。全員、まるで念仏でも唱えるかのように「被弾経始」というキーワードを繰り返した。

■自社独自のツール類の移植

ゲームアーツでは、原則として自社のツールを使ってゲームを開発する。まずこれまで使用していた、ツール類を、サターンの開発用に使えるように移植を開始した。

【1994年】

■パーツづくりで約1年

ゲームの画面づくりは、登場するメカや地形のオブジェクトなどのパーツづくりをからはじまる。リアルを極めたこの作品では、このパーツづくりだけで約1年を費やしているのだった。

■自衛隊演習の見学へ

効果音にもホンモノを求めたスタッフは、全スタッフを2回に分け、15〜16人ずつのグループで、富士のすそ野で行なわれる陸上自衛隊の総合火力演習へ出かけていった。その迫力に圧倒されたスタッフだが、彼らの心の中に残った印象は、兵器のカッコ良さや迫力より「戦争には行きたくない！」という素朴な思いだったという。そして彼らが誓ったことは「本当の戦場には絶対に行きたくないとプレイヤーが思うくらい、ゲームの迫力を最大限に表現しよう」ということ。リアルに付加価値がついた。

【1994年11月】

■セガ・サターン発売

あのウワサから1年半。ようやく姿を現したセガ・サターン。はじめて体験する32ビット次世代機の性能に一般

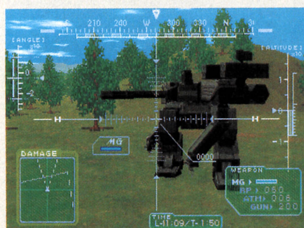
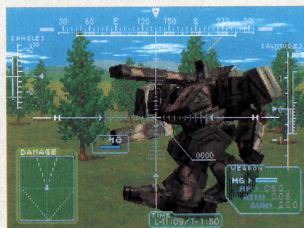
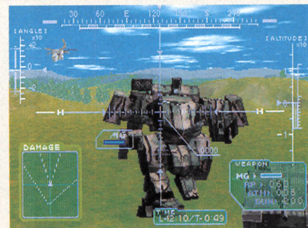
■CG制作側のこだわりムービー

オープニングムービーは、日本No.1と言われる老舗のリンクスが制作を担当。日本を代表するＣＧのエキスパートと、何ごとにもこだわりのゲームアーツが組んで"普通"のＣＧになるわけがない。事実、ロボットアニメで見られないカメラワーク、爆発の火花の飛び散り方、爆発の衝撃波に合わせたカメラのブレ、メカの挙動など、逐一リクエストを出しながら制作が進行。リンクスもその要求にすべて応え、クオリティの高いムービーが完成した。

そして「せっかくクオリティの高いものを作ったのですから、よりきれいに見てもらいたい」（宮路氏）という理由で、TrueMotionを使用するだけでなく、より高画質な映像が再生できるビデオCDオペレーター対応となった。

■昨年6月のおもちゃショーで初お目見え

ユーザーの目の前に、はじめて姿を現したのが、昨年のおもちゃショー。このときに登場したデモと製品版では、レーダーなどのインターフェースをはじめ、かなりの改良が加えられている。

おもちゃショーでの"初お目見えした版"。その名も「3Dロボットシューティング」。空やけに青く緑が美しい、ロボットのピクニックみたい。

■みんなが楽しめる難易度を追求

「ノーマル・イージー・ハードという（難易度の）設定も、今回は野心的に考えていた」（宮路氏）という。というのも、通常、ハードでやるような人にとっては、イージーはただヌルイだけのモードなのでやらないことが多い。ところが、うまい人でもイージーモードで、たとえばタイムアタックを行なうなどの楽しみ方を提供したかったというのだ。

そのため、難易度の調整に際しては、敵の装甲を厚くする、武器の威力を上げる、といったリアリティのない安直な方法は採らず、各武器の発射頻度を上げることなどで対応された。たとえばバルカン砲はノーマルでは弱いが、ハードではとても怖いというようなバランス設定になっているわけだ。



■難しい3Dの操作性をどう実現するか

3D空間を自由に動き回れるゲームでは、どうしてもボタン操作が複雑になるというジレンマを抱えている。そこで、よりよい操作性を追求して、3カ月もの間テストプレイが繰り返され、決定したのが製品化された標準のボタン配置だ。とは言うものの、それでも操作が複雑なのは事実。そこで練習のためのエクササイズモードがつけられたのだ。また、最初の4面は全滅クリアという簡単なシナリオで、しかも4面の中から好きなところをセレクトできるようにして、操作に慣れなくて先へ進めなくなっても、ほかの面から挑戦できるようになっている。そうやって4面クリアする頃には、複雑な作戦をこなすだけの操作をマスターしているという構成になっているのだ。

ユーザーが驚きの声を上げている頃、ゲームアーツでも着々と次世代ゲームの開発が進められていた。

【1995年6月】

■おもちゃショーに出品

幕張メッセで行なわれたおもちゃショーに、初お目見え。タイトルは"そのままやんかぁ"の『3Dロボットシューティング』での出品となった。

■オープニングムービーの発注

オープニングムービーは、CG制作の老舗、リンクスに依頼した。CG制作の権威とはいえ妥協はできない。ロボットアニメにななならないように細心の注意を払いながら制作は進んだ。ゲームアーツのこだわりは、すべてリンクスの技術によって映像化されていった。そして両者が互いを刺激し合うことで、予想以上の仕上がりに。

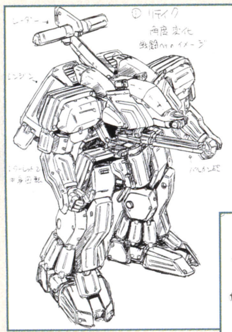
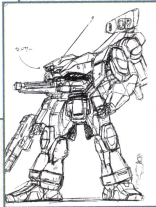
そこでライセンシーなどの問題で廉価なシネパックではなく、TrueMotionを採用することに決定した。

さらにオリジナルのクオリティをユーザーにも是非見てもらいたいという思いから、ビデオCDオペレーターでクオリティの高いCGムービーが見られるMPEGムービーと、TrueMotionとの2つのバージョンのオープニングムービーを製品に入れ込んだ。

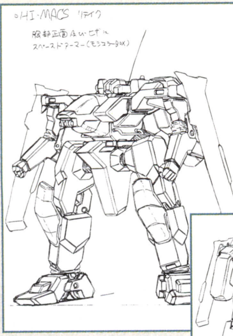
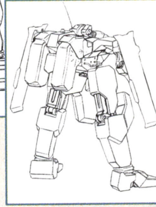
【1995年8月】

■操作性・難易度の調整

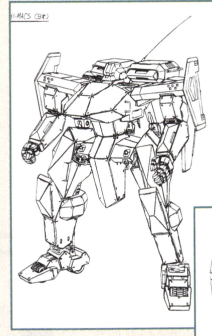
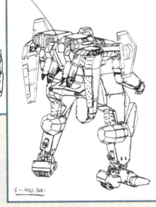
3Dゲームは、操作系のむずかしさが宿命。ゲームの難易度は下げられても、操作性の難易度を下げるのはむずかしい。そのため操作系を練るだけでも約3ヶ月の月日が費やされた。そして、3次元の操作に慣れてもらうため、エクササイズモードを入れるなどのアイデアが採用された。さらに本編もイージー／ノーマル／ハードの3つの難易度から選択できるなど、楽しみ方に選択の幅を持たせることが決定し、ようやく商品としての体裁を整えていった、かに見えた、が……。

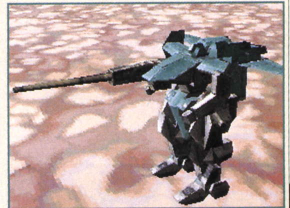
ジェットヘリの合体ロボのようなデザインが最初

頭部にまだ“ヘリ時代”の面影がうかがえる

スケッチでの完成形。やっと兵器の風貌を備えた



■スケッチを重ねリアルを求めたモデリング

1機のHIGH-MACSのデザインも、数々のスケッチを重ね決定される。つねに追い求められたのは、リアル。アニメ的な要素を可能な限り排し、兵器としてのマシンが設計されていった。頭部のデザインから、ジェットヘリをモチーフにしたデザインであることがうかがえる。2枚目でより兵器らしくなるが、コクピットの形状がまだ乗り物然としている。3枚目でスケッチが完成し、CGではじめてモデリングされる。

■広告活動はTV CMで挽回をはかる

「イメージ戦略に近いようなものを考えていたのですが、できませんでした」(宮路氏)。そこで挽回策として、デモCD-ROMやTV CMという強力な挽回策を打った。皆さんもあのCMを見ただろうか。

CM



販促用に小売店に配られたパンフレット

21世紀初頭。
世界は汎ヨーロッパ連合(PEU)・アメリカ自由
貿易地域(AFTA)・アジア太平洋共同体(APC)
アフリカ統一機構(OAU)の四極に分裂していた。

■これからもゲームの未来を語りたい　(株)ゲームアーツ　開発部部長　宮路　武

私たちは技術的に、日本ではNo.1と自負しています。ポリゴンの技術は、セガやナムコなどがトップクラスですが、それはあくまでも3Dの技術であり、総合的には自社が勝っているつもりです。

ただし、これまで、ハードウェアについては満足したことがなく、そのときに最良の方法で、最良のものをやってきているので、どうしても2年の制作日数がかかってしまっているのがネックですね。ここが今後の我々の課題でしょう。

これからも、さすがゲームアーツの作品だと思っていただけるような、主張していくゲームを作りたいです。映画ではないので、絵がキレイとかそういったことではなく、ちゃんと触っておもしろいゲームを作りたい。他じゃ見たこともない、触れられない、ユーザーに感じてもらえるようなものを1つずつ作って、ゲームの未来を語っていきたいです。



具体的な内容は明かされなかったが、すでに次作の開発に着手しているという宮路氏。その作品がユーザーの手に届くのは、また2年後のこと!?

【1995年11月】

■発売延期を決定

社内公募によってゲーム名も『ガングリフォン』と決定。年末に発売を目標にいよいよ追い込みといった矢先、急遽発売延期の社内通達が。プレイのおもしろさに重要な役割を果たすゲームバランスなどに宮路氏が納得できなかったのだ。試技に試技を重ねた結果、敵のアルゴリズムの悪さが判明。根底からの作り直しとなった。

【1996年2月】

■TV CM放映

タイトル決定の遅れ、発売の延期などの理由により、広告宣伝活動が後手に。その挽回策としてTV CMが打たれ、小売店の店頭ではデモプレイが盛んに流された。一報、発売を延期してまで取り組んだ見直しは無駄ではなかった。完成したとき、ゲームアーツの作品として恥ずかしくない確信が持てたのだった。

【1996年3月】

■ガングリフォン発売

宮路氏の確信は現実となった。



『マニア用語（ゲーム専門用語）活用辞典』
『ゲームマニア度自己診断表』付き

バーチャル・マニア・トーク

ゲームマニアに明日はないッス、か!?

言語力は、マニアと呼ばれるための最低条件だ。
さて、ここにゲームマニアふたりの会話がある。「普通ッスよ、こんなの」と思ったアナタ。
普通じゃありませんよ、"普通の人"が聞いたら。「こんな会話あるわけないじゃん」というアナタ。
現実にあるのです、マニアの世界では。どちらがリアルかバーチャルか!?
ゲームマニアに明日はあるッス（※1）か!?

ポリゴニック・オーガナイザー「バーチャ3」に見るポリゴン用語

育手々●いやー、バーチャ3（※2）のデモ、スゴかったッスね。「2」からえらいこと待たされたけど（※3）、あれなら十分納得できますよ。

海新野◆あー、AOU（※4）のあれね。うん、ありゃ確かに凄い。モデル3（※5）の演算能力（※6）がものすごいってのもよくわかったし、映像としてみてもインパクトあったよな。

育手々●なんせ秒間100万ポリゴン（※7）ッスからねぇ。「2」の3倍以上のポリゴンが使えるワケでしょ。2の時はまだちょっと面が見えたけど、3はほとんど気にならない。

海新野◆グーロシェーディング（※8）かけてんじゃないの？

育手々●はい、はい。それにテクスチャ（※9）貼っちゃえば面は目立たないッスな。それにしてもジェフリー（※10）なんて筋肉ピクピク動いてたッスよ。あれをポリゴンで表現するとは恐れ入った。って感じでしょ？

海新野◆俺は葵（※11）のキモノの方がスゲーと思ったけどなぁ。ほら、腕振り回すとちゃんとキモノの袖も揺れてたじゃん。

育手々●力学計算（※12）でもさせてんスかねぇ？

海新野◆あのモデル3の演算能力なら考えられるよね。そーいやモデル3のスペック（※13）見た？なんかわけわかんない単語入ってんだけど、ほらほら、あの「ミップマッピング」ってなんなの？

育手々●ああ、ミップマッピングね。（※14）俺もくわしくは知らないッスけどカメラの位置によってテクスチャの解像度（※15）を変えて表示する技術のことみたいッスよ。

海新野◆ふーん。（※16）

育手々●でも、「バーチャ3」って結局いつ出んスかねェ？

海新野◆さあ？　今年中には出るんじゃない?（※17）

『マニア用語活用辞典』

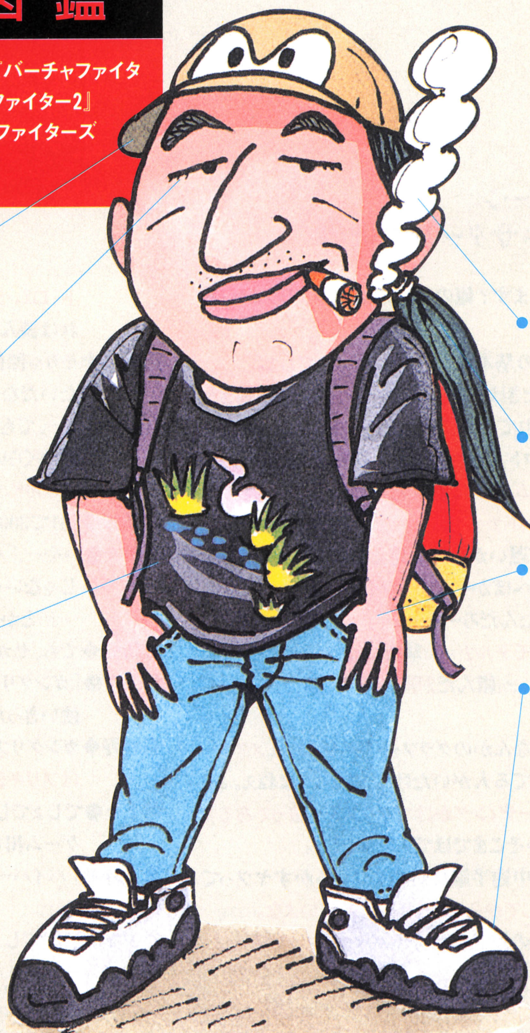
※1.「チーマー」だの「クラバー」だの、"マー系"が発祥と言われているが、定かではない。ちなみに女子校生コトバの代名詞のように言われる「超○○」の「超」という接頭詞も"マー系"の会話がはじまりと言われている。

※2.「バーチャファイター3」の略称。セガには「バーチャ」を冠するゲームがほかにいくつかあるが、ゲーマーの間で「バーチャ」といえば『バーチャファイター』のことである。

※3.1994年末に「2」が出ているので、約1年ぶりということ。ロックなどの世界では3年くらいレコーディングしないアーティストがゴロゴロいて、ファンも気長に待っているが、ゲームマニアはこらえ性がないのか、半年も音沙汰がないと死んだもの扱いされる。

マニア生態図鑑

“格闘・シューティングマニア”
氏名：海新野一撃（かいしんの・いちげき）
年齢：25歳
血液型：B型
好きなゲーム：『バーチャファイター』『ストリートファイター2』『キング・オブ・ファイターズ'95』



ベースボールキャップをかぶっている。ただし、ゲーム、あるいはアニメのキャラクターもの。DC、メジャーリーグ、NFL、NBAである可能性は極めて低いが、阪神タイガースやヤクルトスワローズであることはある。

目つきが悪い。ただし、視力が弱いせいとは限らない。ゲームによる徹夜明けで単に太陽光線がまぶしいだけかも。いずれにせよ1日十数時間、ゲーム画面とにらめっこしている。目にはいいわけがない。

ファッションの流行は追わない。が、キャラクターの流行には敏感。今どきセーラーズのトレーナーを着ていることは死ぬほど恥ずかしい。

1日60本以上のヘビースモーカー。格闘やシューティングって、よほどイライラするらしい。

無精なのか、流儀なのか、ファッションなのか、長髪が多い。

痛さも忘れて、撃つべし、撃つべし！の結果、親指の内側にコントロールパッドだこ。

バスケットシューズを愛用しているのは、丈夫で長持ちだから。スポーツが好きなわけではない。

イラスト：楢崎義信

※**4.**「バーチャ3」のデモンストレーションが初めて公開された、アーケードゲームの新製品を発表する出展会。基本的にゲームセンター関係者向けの出展会だが、一般公開日もアリ。平日の公開日にはど一見ても高校生なヤツラもよく見かける。てめえら学校へ行け、学校へ。

※**5.** セガがロッキード・マーチン社と共同開発した最新のゲーム基板（コンピュータ）。「ターミネーター2」も尻尾をまいて逃げるほど、凄いのである。

※**6.** コンピュータが複雑な計算をいかに速くこなせるかという能力のこと。リアルタイムで計算してどれだけの能力があるかを「MIPS」などの単位を用いて表すが、99.9％のゲーマーはそんな専門用語を理解できるほど理系な頭をしていない。

※**7.** ポリゴンとは「三角形」のこと。ゲーム上のキャラクター（人間だけでなく、モノのことも指す）はこのポリゴンを組み合わせて立体を表現するので（サッカーボールを想像しよう）、数が多ければ多いほどリアルになる。要するに数が多ければ多いほど偉いのである。

※**8.** ポリゴンは「三角形」を貼り合わせて立体を表現する技術なので「面」が目立つ。そこで「角」と「角」との間を計算し擬似的にポリゴンをなめらかに見せる技術を「グーローシェーディング」と呼ぶ。なめらかになっていい感じなのである。

※**9.** ポリゴンで表現できるのは面だけなので、ポリゴンだけではツルツルの味気ないビジュアルしか表現できない。だから、ポリゴンの「面」の上に2次元のグラフィックを張りつける。この2次元グラフィックのことを「テクスチャ」という。「バーチャ2」がリアルに見えたのはテクスチャが大きな要素なのである。

※**10.** 技術用語ではない。「バーチャ」に登場するキャラクターの名前。鍛え抜かれた褐色の肌がまぶしく、上半身裸になってファイトするイカした漁師さんである。

※**11.** これも「バーチャ」の登場キャラクター「3」からの新キャラで、キモノにハカマをはいた「大正ロマネスク」な女性。ゲームそのものが存在していないのにゲーマーの間では早くも話題の中心。なんだかなぁ。

※**12.** 物理の法則に基づいて、物の挙動をコンピュータ上でシミュレートするということ。つまり、「腕を振った後に続くキモノの挙動を、物理法則に基づいてコンピュータ上でシミュレートし、リアルタイムで画面に表示させてんスかねぇ？」といっているわけである。何か偉そうに聞こえるが、いってる本人は高校時代の物理のテストで7点を取ったほどの文系人間だ。

※**13.** コンピュータの細かな仕様を記した仕様書のこと。

※**14.** といって自分の知識をすぐに自慢したがる。

※**15.** グラフィックのキメの細かさのこと。ちなみに「ミップマッピング」の補足をすると、キャラクタの位置の遠近によって解像度の違う何パターンかのテクスチャを用意し、カメラの位置が近いときは「近用」のテクスチャ、遠いときは「遠用」のテクスチャを使用するということである。キャラクタのドアップを表示するとテクスチャのドットの市松模様が丸見え、なんてこともなくなるよ。という技術。

※**16.** なんか、よくわかってないらしい。

※**17.** 本当にいつ出るんだかわからんのです。俺も早く遊びたいよー！

ミスティック・サターン
あなたの知らないサターンの世界

育手々●最近サターンでなにやってます？俺のマシンは「ガングリフォン」専用ッスよ。

海新野◆そーか？、やっぱポリゴンの基本は「バーチャ」(※18)でしょ。

育手々●ん～。確かに最初に見たときはモーションキャプチャ(※19)の動きとかに驚愕しましたけど、慣れてくるとそうでも無いって感じッス。リミックス(※20)のときはインパクト大きかったけど、今となってはねぇ。

海新野◆バーチャ2の秒間60フレーム(※21)に慣れた目にはリミックスの30フレ(※22)はきついでしょ。デイトナの15フレ(※23)なんて論外だし。

育手々●そうそう、描画速度(※24)が遅いから先が見えないんスよね。あん時はサターンのOS(※25)もへぼかったからツインCPU(※26)のパワーを管理し切れてなかったんだろーなー。

海新野◆サターンのメモリ(※27)ってモデル2(※28)基板に比べると無いに等しいからねぇ。あの新OS(※29)組んだ2研(※30)の技術力はやっぱすごいよな。

育手々●そーいや、最近「ナイツ」かなんかのグラフィック見て「あれメタボール(※31)だよね」なんていってる人がいたけど、違うっスよねぇ。あれはポリゴンにグーロシェーディングかけてテクスチャ貼ってあるだけだって。(※32)サターンじゃそこまではできないッショ。

海新野◆あー、いるね、そういうの。中途半端な知識をひけらかすヤツってヤだよねぇ。もう少し勉強してからモノを語って欲しいよな。(※33)

育手々●そーッスよねぇ。(※34)どっかの雑誌にはSNKの「ツイン・アドバンスド・ロム・システム」(※35)を「増設RAM」(※36)とか書いてあるし。あれは読んでてかなりメゲたなぁ。

海新野◆そりゃ傑作。でも、みんなメモリにはかなり苦労して開発してるみたいだな。

育手々●あー、でもサターンはまだマシみたいッスよ。OSの常駐エリアが100K(※37)くらいですむみたいだから。某マシンなんて2MのメモリにOSが300K(※38)って話ですからねぇ。

海新野◆2Mで300Kはでかいなぁ。サターンも2Mだけど。

育手々●いやー、「バーチャ2」の移植を見ればそんなに気にすることないんじゃないッスか？　開発の人からは「敷居は高いけど天井も高い」(※39)とか言われてるみたいだし。

海新野◆でも、セガ以外のゲームだとたいしたことないんじゃないの？

育手々●「ガングリフォン」とかいいと思うんスけどねぇ。サターンの機能を使いきったっていわれても納得できるデキッスよ。

海新野◆ガングリフォンねー。いわれてみれば確かに面白いわ。(※40)「90式はブリキ缶だぜ」(※41)なんてセリフもかっこいいし。

育手々●でしょでしょ。これからもあーいうソフトライセンシー(※42)が面白いゲーム出してくれればサターンも安泰ッスよ。

海新野◆「バイパーズ」とかも出るしね。でも「バーチャ3」は無理だろうなぁ。(※43)

育手々●無理でしょうねぇ。

『マニア用語活用辞典』

※18. ここでは「バーチャファイター2」を指す。ゲーマーにはそれだけで通じるのである。

※19. 人の動きをデータとして取り込んでコンピュータでその動きを再現できる技術。間接などにセンサーをつけた人間が動くとセンサーが動きを感知し、データ化する。今まで難しいとされていた人間の動きを、比較的簡単かつリアルに再現できる技術。最近のポリゴン格闘には、ほぼ間違いなくこの技術が使われている。

※20.「バーチャファイター　リミックス」のこと。「バーチャファイター(1)」にテクスチャを貼り込み、細部をブラッシュアップした大幅バージョンアップ版。同ソフトを同梱し、34,800円で売り出された100万台記念セットはサターンの普及に拍車をかけた。私もリミックスセット購入者のひとりだ。まいったか。

※21. 動くものを表現する際に、1秒間に画面を書き換える回数。書き換えが多いほどリアルになるが、人間の認識できる限界は秒間60フレーム程度とされている。書き換えの回数が多くなるとそれだけ処理する回数が多くなるので、コンピュータの演算能力、プログラミング技術が高くなければ秒間60フレームは表現できない。当初、サターン版「バーチャ2」で秒間60フレームは無理だと思われていたが、最後には見事成し遂げてくれた。すばらしい。

※22.「秒間～フレーム」を「～フレ」と略すとそれっぽい。人によっては「秒間～コマ」ということもある。どっちかというと「フレーム」の方がかっこいい。

※23. サターン初期のレースゲーム、「デイトナUSA」は秒間15フレームであった。開発者がいかに苦労しようとも、どんなに会社に泊まり込もうとも、ユーザーが論外といえば論外なのだ。諸行無常。

※24. ポリゴンやテクスチャなどを画面に表示するまでの時間。「デイトナUSA」はポリゴンを計算してそれにテクスチャを貼って画面に表示して、という過程が遅く、体感的に自車の先20メートル程度の視界しかなかった。そんな中を時速300kmで駆け抜ける爽快なレースゲームなのである。

※25. 基本ソフトの意。話題になった「ウィンドウズ95」もOSだが、ゲームマシンのOSはコンピュータ上の処理を行うための最低限の基本プログラムのことを指す。このOSがないとコンピュータがプログラムを処理できない重要なもの。

※26. サターンには2つのCPU(コンピュータの心臓部)がつまれている。1つより2つの方が処理能力が高いのは確かだが、2つのCPUを並列して処理させるにはかなりのプログラミング技術が必要。少しプログラムができる程度では1つのCPUでしか処理させることができないといわれている。逆にいうと、優秀なプログラムやOSであればその能力を引き出すことができるということ。

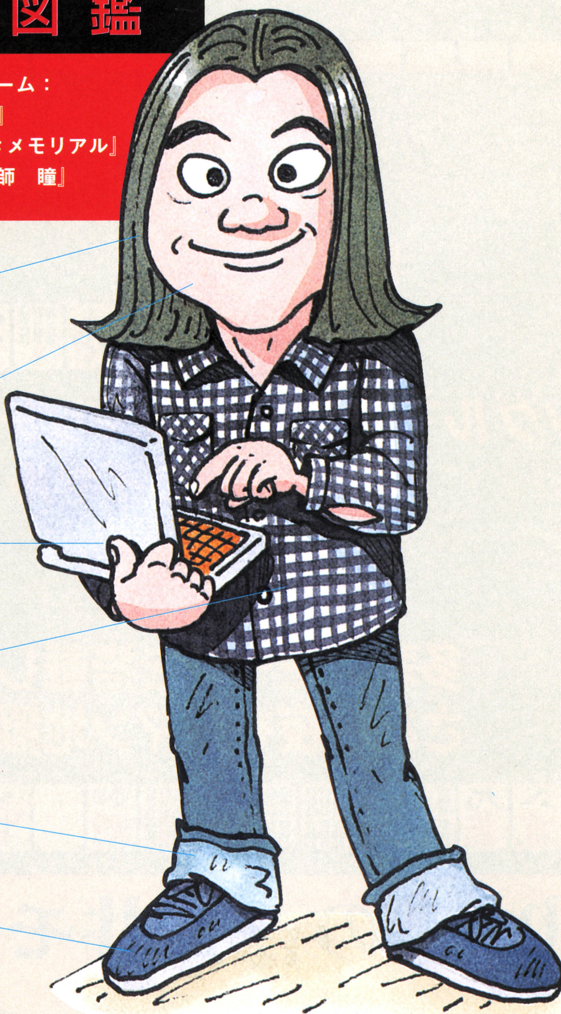
※27. CD-ROMからのデータを一時的にプールし、CPUに素早く伝達するためのコンピュータ上の倉庫のような部分。一度にプールできる容量が多ければ多いほど、大量のデータを素早く処理できる。大きさの単位はMB(メガバイト)で表し、サターンの場合は2MB。じつはメモリはかなり高価な部品であるゆえ、サターンにつまれている容量はかなり少ない。開発者が泣く大きな要素。ゲーム上でなにか変な部分があったとき「メモリが足らなかったんだよ」といっておけばあながち間違いでないかもしれない。

※28. アーケード用「バーチャファイター2」などのプラットフォームとなっていて、お金のかかるメモリもたくさん使われている基板(コンピュータ)の名前。ちなみに今号の目玉プレゼント、「ファイティングバイパーズ」ゲーセン筐体は「モデル2」基板使用で約70万円。創

マニア生態図鑑

"RPG・美少女ゲームマニア"
氏名：育手々南歩（そだてて・なんぽ）
年齢：23歳
血液型：AB型

好きなゲーム：
『同級生2』
『ときめきメモリアル』
『SM調教師　瞳』



やっぱり長髪。ただし不潔ではない。茶髪のコが多い昨今、こんなサラサラした黒髪は女のコでも珍しいくらい。リンスの香りなんかさせちゃって。

一見、無表情だが、よく見ると、けっこうあどけない表情をしている。意外と(?)年上の女性から評判がいい。

パソコンについても精通。興味の対象には投資を惜しまず、つねに最新機種を購入。そのため電気を止められることもあり、ゲームもパソコンも使えなくなる。

ゲーム、パソコンに金をかけるため、服装には無頓着、と思いきや、本人なりのスタイルは持っているよう。ポリシーなのか何も考えていないのかは不明。

ジーンズの裾は切らずに着用。かといって、ダブルにしているわけでもない。ポリシーなのか何も考えていないのかは不明。

ズック製のデッキシューズ。履きやすさ、あるいは脱ぎやすさを考えてか、靴屋の店頭で1足980円で売っていたからかなのかは不明。

ゲームマニア度自己診断表

マニアふたりの会話中に登場した43の用語、あなたはいくつわかりましたか。注を見るまでもなく説明できた、あるいはふだんから自分も使っている単語の数で、あなたのマニア度がわかります。

42〜40個……押しも押されもせぬマニア。完全にイッちゃっています。
39〜30個……自分がどう思っていても、周囲はあなたをマニアと見ます。
29〜20個……マニアのたまご。今くらいのマニアライフが一番楽しい。
19〜10個……マニアか単なる趣味かの線上にいます。体に無理をせぬように。
9〜5個……今は趣味程度。が、1日5時間以上プレイしたらマニア予備群。
4〜1個……ゲーム用語の一部は現代用語。ちょっとは勉強するように。
0個……縄文人か！

刊号ならではのプレゼントである。

※29. 3Dゲーム用に開発され、「バーチャコップ」以降のゲームに採用されているOS。ポリゴンの生成や秒間フレーム数など、それまでのOSとくらべると飛躍的な処理能力を誇る。自前で作ってるだけあって、マシンのことを知り尽くしているようだ。

※30. AM2研のこと。ゲーマーは敬意をこめて「ニケン」と呼ぶ。敬虔なゲーマーになると2研のある東京大鳥居の方角へ向けて1日3度の礼拝を欠かさない。(←ウソ)

※31. ポリゴンとはまったく別の3DCG技術。ポリゴンの「三角形」に対して「だ円球」を基本形として物体を構成する。ポリゴンにグーロシェーディングをかける以上になめらかで、つなぎ目も目立たないが、演算が複雑になるためリアルタイムでの表示が難しく、ゲーム上で使用するにはまだ不向きな技術である。

※32. 前述のポリゴン用語の典型的使用例。このように使うと「通」っぽい。

※33. その言葉、そっくりそのままテメェに返すぜ。

※34. と、うなずく奴。ブルータス、おまえもか。

※35. SNKが使用したROMカートリッジ併用システムの名称。同社のゲームは一度に読み込むデータ量が多く、サターンのメモリ上だけではそのすべてをプールしきれないため、サターンの増設スロット（カートリッジ差し込み口）にプールしきれないデータを納めたROMカートリッジ（データを記憶し、素早くデータを送れる安価な部品。データ読み出し専用でプールはできない）を挿入し、メモリ上とROM上のデータの双方を同時に処理するという技術。サターンを2万円という低価格で売れるのがちょっと納得できるシステムである。

※36. 後から増設するメモリのこと。どっかの雑誌は「ROMとメモリの併用ではなく、メモリそのものを増設して一度にプールできるデータ量を増やす技術」と勘違いしたようだ。ソフト別売、25,000円くらいであれば実現できそうだが。

※37. OSを基本プログラムとして機能させるため、メモリ上にいつもOSを展開している状態を指す。100K（キロ）は約1/10Mで、メモリ上を占有する容量を指している。

※38. 1M＝約1000Kで、2Mのうち300Kを常駐でOSが使用するということは、ゲームプログラムは残り約1700Kしか使えないということ。このレベルで200Kの差というとかなり大きな数字である。

※39. サターンは前述（※9）のとおりCPUを2つ積んでいるため、高度な技術力を要するが、効率の良いハードの使い方をすれば限界性能が高いということ。

※40. 冒頭でガングリフォンを「そーかぁ？」なんていってたことは忘れている。

※41. 「ガングリフォン」オープニングで登場するドイツ軍兵士のセリフ。「90式戦車は装甲が弱いから簡単に撃ち抜ける」という意。ゲーマーにはこういうセリフを解する兵器ファンがけっこういる。深い。

※42. サターンにゲームを供給するセガ以外のメーカー。セガ1社のみでソフトを出しても充実させるにはかなりの時間がかかるが、ライセンスエージェンシーも一緒にソフト開発をすることで短期間でソフトの充実ができる。ソフトの充実でマーケットが広がるため、非常に重要な存在である。当初はセガとの技術力の差が如実に現れていたが、最近は各メーカーともかなりの技術を身につけている。競争原理で面白いゲームが出てくれればいうことなし。

※43. とはゲーマーの意見。さて、セガの方針はどうなのだろうか？

あなたのパソコンがパドックになる
電脳馬券師の名参謀登場！

PATファンも満足、
全国各場のスピード指数入り新聞作成機能搭載

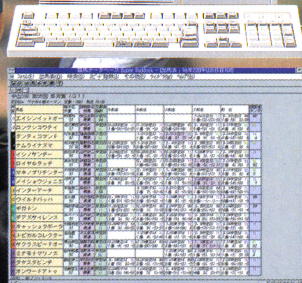
JRA-VAN専用競馬データベース

西田式スピード指数・上がり指数自動計算機能搭載

スーパーパドック

for Windows
(1.44MB 3.5"FD)
Windows3.1対応
Windows95
動作確認済





スーパーパドックは全国各場の競馬新聞を作成します。裏開催の未勝利戦は穴馬券の宝庫。PATファンの皆様、競馬で蔵を建てましょう。



パソコンが苦手な方も大丈夫、初心者でも簡単に扱えます。新聞を見ていて競走馬全成績を知りたくなったら、馬名をクリック。新しいウィンドウが開きます。



写真：八神正一

好評発売中！

企画・販売元：毎日コミュニケーションズ
ソフト開発：アクトエレクトロニクス
協　　力：スピード指数研究会

定価 9800円（税込）

第113回
天皇賞(春)
1着・2着・3着
大的中！

本書の内容

◆西田式スピード指数最新理論と活用法
◆JRA-VAN専用競馬データベースソフト
1.西田式スピード指数自動計算機能
●ベース指数、上がり指数に対応
●改訂10版の最新基準タイム入り
2.競馬データベース機能
●競走馬検索…1頭ごとに距離別、コース別成績、スピード指数、成長曲線などを表示
●レース成績検索
●騎手、調教師検索
3.競馬新聞作成、印刷機能
●スピード指数入りの競馬新聞を作成、印刷も可
4.Windowsならではの操作性
●複数のデータを同時にチェック

付属＝
VTX回線専用通信ソフト
「馬ナビ2」
（通信ソフトをお持ちでない方に便利なシェアウェア
価格3500円）

動作環境

●ハードディスク：最低30MB、推奨100MB以上
●必要メモリ：最低8MB、推奨16MB以上
●CPU：最低486SX、推奨486DX2(66MHz)以上
●ディスプレイ：解像度640×480以上、推奨1024×768以上、256色表示可能なもの

●お求めは全国の書店、または
パソコンショップにてどうぞ。

印刷するとこんなに詳しいデータが一覧できます。新聞を買いに行く暇がなくても、あなただけの競馬新聞で検討ができます。もう誰の予想にも惑わされない！

MYCOM
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
株式会社 毎日コミュニケーションズ 出版事業部　TEL.03-3211-2568

“超ビギナー”リエコのこわいモノ知らず　傍若無人レビュー

三浦理恵子の「私

「アタシとゲーム、どっちが大事なの？」
てなことを言われ、オロオロしているアナタ！
そんな迷宮的クエッションにいちいち答えていても
ラチが開かない。有効な解決はただひとつ、
彼女にゲームの楽しさを教え込むこと。
そのためにはゲームに関心を示さない彼女が、
どんな目でゲームを見ているかを知っておくことが大切。
そこで自他ともに認めるゲームビギナーの
三浦理恵子さんに、毎月いろんなジャンルのゲームを
プレイしてもらおう、というのがこのコーナー。
今回は、どんなインプレッションを持ってくれるか、
お・た・の・し・み。

RIEKO

●今月の「まな板の上のゲーム」●



●子供のころ、1度は遊んだことがあるのでは、タカラの人生ゲーム。幼な心に就職か、進学かを悩み、子どもをつくっちゃ売ってと、人生のキビシサを学んだ(りはしないか？)日本で初めて発売されのは1968年。あれから30年、ボードゲームの定番商品がサターン版として登場した。
「人生、山あり谷あり….。」進学、就職、恋愛、結婚と自分の人生をルーレットに託し、プレーヤーは「人生の達人」を目指す。「せっかち」「ほどほど」「のんびり」のプレイ時間に応じて3つのマップが用意されている。
パーティーゲームとして遊ぶのにもってこいの1本。

「DX人生ゲーム」
【DATA】
バラエティ
タカラ
5,800円
©1960 LINK RESEARCH CORP.
©1995 MILTON BRADLEY COMPANY.
©TAKARA CO .LTD 1995

みんなでわいわい騒ぎながらできる楽しいゲーム

今回は、私に加えて、事務所のスタッフの大川さんと、編集部の方2人の4人で挑戦。テレビゲームというと1人で、画面に向かいながら黙々とやるイメージが強いけど、これは違いますね。みんなで大騒ぎしながら、最後までやってしまいました。もっと波瀾万丈な人生になるのかと思っていたんですが、案外あっさりと終わってしまったのは「せっかち」コースを選んだからでしょうかね。でも終わってみれば2時間半。億万長者にもなれたし、地下の変なところ(ダンジョンのような地下マップ。編集部の方が迷いこんでしまい、人生の半分をも地下で散々なメに合ってました)にも迷い込まずに、無事2着でゴールできたので、とりあえずは、満足ですね。今度は、みんなでお酒でも飲みながら、途中で株を買ったり、不動産を探したりとゆっくりと楽しみたいですね。

このゲームは、進んで行くうちに、いろいろな人生の選択をしていくんですけど、私は、なるべく本当の人生ではしないだろうな、という選択をしてみました。自分が普段できないことや、絶対にやらないけど、ちょっと興味のあることなどが体験できるのは楽しいですよね。



撮影：松井友生

にもやらせて!!」



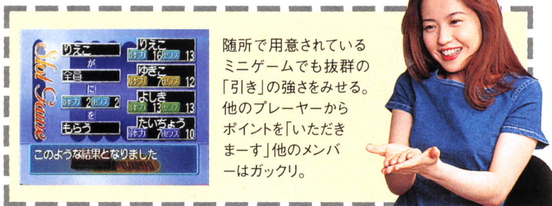
三浦　理恵子(RIEKO MIURA)
生年月日：昭和48年9月1日(22歳)　出身地　東京都
1989年アイドルグループＣｏＣｏの一員としてデビュー。94年に解散後は本格的にソロで活躍。ラジオ、テレビで多くのレギュラーをこなす。現在は、FM-Fujiの毎週日曜「三浦理恵子　DAYLIGHT AVENUE」にレギュラー出演中。7月7、14日21:00～ＮＨＫ衛生第2日曜ドラマ「おごるな上司」にも出演。
【ファンレター、お問い合わせは】RIEKO MIURA FAN CLUB〒160　新宿区片町2-3　エステート絹5階
TEL　03-3357-5436



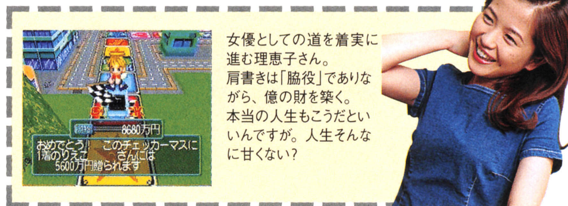
デートの誘いをつれなく断られた理恵子さん「私の誘いをことわるとは～。」と画面をにらめつける。なんとバチ当たりな奴なんでしょう。



進む方向を、マップの真上から見ながら考える理恵子さん。ゲームだとは分かってはいても、人生の岐路に立ち、ついつい真剣になってしまいます。



随所で用意されているミニゲームでも抜群の「引き」の強さをみせる。他のプレーヤーからポイントを「いただきまーす」他のメンバーはガックリ。



女優としての道を着実に進む理恵子さん。
肩書きは「脇役」でありながら、億の財を築く。
本当の人生もこうだといいんですが。人生そんなに甘くない?



大学進学を選んだ理恵子さん。
受験の合否もスロットまかせ。
見事一発合格に、思わず歓声!
なんとも強運な理恵子さんであります。



見事1番でゴールの事務所の大川さんに思わず拍手!「おめでとー」。
この後理恵子さんも余裕の2着でゴール。一方編集部は……。

S A I D

一番最初、自分の乗る車を選択します。車は水色のアメリカ車にしました。現実の私だったら絶対に選ばないでしょうね。いま本当に欲しいのは、レンジローバー。もし、人生ががらっと変わって、外国のお屋敷にでも、住むなんてことがあったら、1台ぐらいあってもいいかもしれませんね。

自分の人生と照らし合わせながら、ついつい真剣に

ゲーム序盤、高校を卒業して、進学をするか、就職するか、の選択肢では、進学を選びました。実際は、仕事もあって進学できなかったので、高校を卒業した後で、大学に入っておけば良かったかな、もうちょっと勉強したかったなあ、と時々思うことがあります。ゲームの中の私は、ボーイフレンドを選ぶ時も勉強のできる人を選びました。大学にも進学し、しっかり学問にも励んで、



そのうえ、彼から学ぶこともいろいろあったりするんじゃないかな、なんて、ちょっと深読みまでしたりして（笑）。

職業は「女優」を選択してみたんですけど、これは他の人が、「女優」という職業をどういう風に見ているのかな、なんてちょっと知りたかったので。ゲームの中で、厳しい先輩女優に演技指導をしてもらう場面があるんですけど、実際にはそんな経験がないので分かりません。もし、教えてもらえるチャンスがあったら「ラッキー」っていう感じだと思います。実際の現場では、先輩、後輩の区別なく演技をしていきますから。ダメだと思われたらそこで、相手にしてもらえなくなくなっちゃうんじゃないかな。ゲームだとは、わかっていてもつい自分の人生と照らし合わせてみたりして。

そんなことを考えながら遊ぶのも楽しいかもしれませんね。

改めて、ゲームに例えて、本当の自分の22年の人生を振り返って見ると、いまのところは結構いい選択をしてきたのかな、と思います。そもそもTV番組「パラダイスGOGO!!」に自分の履歴書を送ったのが、とっても大きい分岐点だったんです。それからもいくつもの分岐点を通り過ぎてきましたけど、ゲームがまったくの運まかせなのに対して、本当の人生は、選択した後で、自分をその選択肢に合わせていい方向に持っていけるように努力するのが、楽しいんだと思います。いまが楽しいということは、いい選択をしてきた証拠かな。なんてちょっとまじめになってしまったけど、次回も楽しいゲームを期待しています。

偉大的雑貨探偵団

第二回
座れば極楽！ 魅惑のチェア＆ソファ特集

昔、イスに座るのなんて、学校や会社ぐらいだった。最近は家庭でもイスに座る機会が増えている。「イス」を辞書で引くと、「腰をかけ（て、よりかか）るための家具」と解説されている。でもイスに慣れたボクたちは、ただ「腰かけられた」だけでは満足できない。ゲームプレイにはゲームプレイに適したイスが欲しい。そこで今回はゲームにおススメのイスや小物を探してみた。



★先進のメカニズムを凝縮したマッサージ機
●アーバンリラックスEP596-C（ベージュ）〔心拍フィードバック付き〕

■発売元　：松下電工
■標準価格：298,000円（税別）

マッサージ機。銭湯の片隅で見かけ、わずかな硬貨でつかの間の極楽気分を与えてくれたものだった。時は過ぎ、現在。心拍フィードバックで、その時のコンディションに合わせたマッサージにより、毎日の仕事でたまったストレスや疲れ、ゲームによる肩こりを取り除いてくれる。モミ、タタキ、背すじ伸ばしを組み合わせた自動コースは、プロの技術を取り入れている。

★不思議なカタチにも理由がある
●バランスバイタル

■発売元　：KOKUSHIN
■標準価格：60,000円（税別）

パッと見た目には、変わったカタチをしているが、身体の構造を考えたうえで、腰椎が健康上理想とするカーブを保つようになっている。背骨の理想であるS字型に座ることができ、背すじが伸びてバランスがとれ、姿勢上無理がなくなる。その姿は、馬上にまたがった雄姿さながら。三國志、信長の野望、ダービースタリオン、ウイニングポストでキメ。



★座っている間に足を元気に!!
●足ゆび元気くん

■発売元　：サンレー
■標準価格：2,500円（税別）
■カラー　：ブルー・レッド・イエロー・ブラック
■タイプ　：ハード・ソフト
■サイズ　：S・M・L

カラフルなカラーのこの商品。装着すると足の全指間を広げることができ、指間の通気性と血行をよくする。肩こりや腰痛、そのうえ水虫にもOKのすぐれものなのだ。イスに座って"足ゆび元気くん"をゲーム中に使用すれば、遊びながら普段の疲れた身体をバッチリ回復することができるゾ。





★最新の人間工学に元づいたイス
●アーロンチェア

■発売元　：ハーマンミラージャパン
■標準価格：135,000円（税別）

ゲームをしていると、身体を動かさないので負担が一箇所に集中する。最新の人間工学に基づいて設計されているアローンチェアは、骨格、体型のバランスをサポートするイス。足首、膝、腰を回転軸としたメカニズムによって、背もたれとシートがリクライニングから前傾姿勢まで断続的にサポートする。長時間のゲームでもバッチリ。

★足の裏のツボにジャストフィット
●タタキマッサージャー　パワートントン EM-2701GY

■発売元　：ツインバード
■標準価格：25,000円（税別）

ゲームに熱中していると、ただでさえ仕事や学校で座りっぱなしの身体は血行不良に。それでは足のむくみやだるさを残したまま、次の日を迎えてしまう。ツボを刺激しながら、ゲームができる快適グッズがこのパワートントン。これがあれば、ゲームをしながら仕事や学校の疲れがとれる。ちなみにこの製品、つまさきで操作できるフットスイッチやスピード調整、オートオフタイマーなども設定できる。



★体感振動であなたを釘づけ
●パイオニアボディソニックサラウンドシステム サラウンド・クッション BSS-V8

■発売元　：パイオニア
■標準価格：79,800円（税別）
（サラウンドプロセッサー内蔵／ボディソニックアンプ付属）

イスのカタチを2通りに変えることができる2ウェイスタイリング。背を高くした時はゲームをしながらくつろぎ、疲れた時は、寝イスのカタチで一休みできる。折りたたみが簡単で、使わないときは収納できる。サラウンド回路の搭載と、ボディソニックアンプの効果は、身体中に感じる。格闘やアクション、アドベンチャーゲームに使用すると迫力満点だ。





怪しげだけど、ホント楽なんだ



つけたままでも移動ができるのだ

しまえばポケット付きポーチに早変わり



★おまけの逸品
●バックアップ

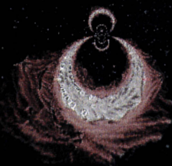
■発売元　：アンク工芸社
（電話での直接販売のみ045-862-0995）
■標準価格：9,800円（送料・税込）

見た目はカワイイポーチ。実はこれ、座っている時に使うと腰への負担が軽くなるグッズ。長時間のゲームは腰が痛くなる。というわけで、さっそく装着してイスに座ること3分、このまま眠れるのではないかと思うほど快適。装着前、後の違いが身体にハッキリ感じる。その上、あぐら、正座、横座り、イス・ソファなどにも使える便利物。

GSZがおすすめする最新ソフト

SELECT 10

NOW GETS REVIEW



GREAT ONE POINT

本文では伝えきれなかった見どころや攻略法を紹介する、GSZ流ワンポイント。
ここをチェックすれば、ゲームが32倍楽しくなる!?

NOW GETS REVIEW

Sword & Sorcery

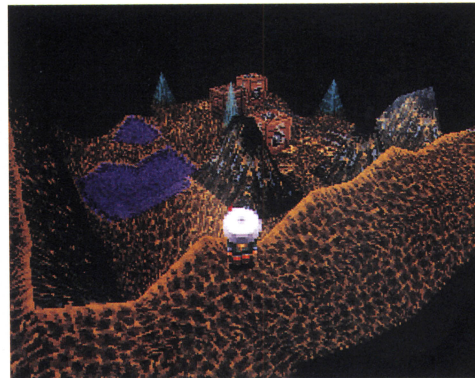
コミカルなノリのファンタジーRPG

タイトル	ソード＆ソーサリー
ジャンル	ロールプレイング
発売元	マイクロキャビン
開発元	マイクロキャビン
発売日	5月31日（発売中）
標準価格	6,800円
備考	1人用／メモリバックアップ





▲本編の主人公ルシオン。物語全編にわたって、コミカルなムードが漂っている。



▲高低差のあるダンジョンを進んでいく。ぐりんぐりんに回るので酔いそうだ。





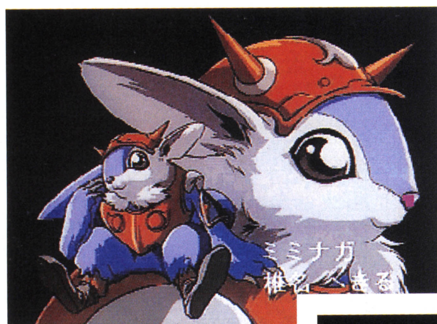
▲なめらかなアニメのオープニング。ファンでなくとも一見の価値アリ。

世界に名だたる大魔法使いコッキンドールと、その弟子にして本編の主人公の少女ルシオンが住むピナコテイクの塔。そこにエルゴートという男が奇病を治してもらいにやってくるが、目的のコッキンドールは留守。ルシオンが水晶で占ったところ、ミラドールの町を訪ねろとのこと。ちょうど留守番に退屈していたルシオンは、水晶玉のお告げじゃ、とウソをついて、自分もミラドールまでその男についていく。なんていいかげんな主人公なんだ！

こんなイントロで始まるファンタジーRPGで、3DO版からの移植作。まず、このゲームの魅力のひとつとして、ユニークなシナリオがあげられる。なんせ、終始ユーモアを織りまぜつつ物語は進んでいく。登場するキャラクターもルシオン同様、ひとクセもふたクセあるもヤツばかり。それでいて、ちゃんと巨悪な敵もいるまっとうなRPG。まあ、本筋もしっかりとしているので心配はいらない。

サターン版では、キャラクターがこれでもかってほどしゃべるのも特徴で、林原めぐみさん他、一流の声優陣を起用、いやがうえにも物語を盛り上げてくれる。オープニング・ムービーもまた、よくできている。巨大なドラゴンに変化する邪悪な魔術師、いざ立ち上がる5人の勇者たち（といえるのか？）—。キャラクターがいきいきと動くさまはまるで市販のオリジナルビデオアニメのようで、3DO版のファンにも見せてあげたいくらいのものだ。

シナリオやキャラクターだけでなく、システム面もしっかりしている。冒険の舞台となるフィールドや町のなかはフルポリゴンで表示されるうえ、テクスチャーマッピング処理が施され、独特の美しい世界を作り上げている。



▲ルシオンの仲間ミミナガ。これでも戦士の一族の跡とり息子だ。



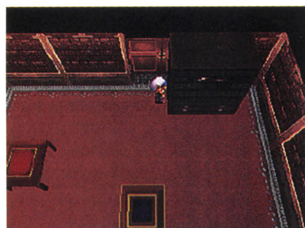
▶ ダンジョンなどの障害物はCボタンでアタックすれば壊せる。ときにはアイテムが見つかることも。

▶ 物語の要所ではキャラクターの顔が表示され、声優さんがしゃべってくれる。





◀メッセージの大きさや色からも、その時々の感じがつかみとれる。ちなみにこの後、リキみすぎたミミナガはプウ～とやってしまう。



▲本棚を動かしてみるとそこには扉が……。こんな3Dならではのトラップもたくさんある。



▲戦闘シーンはたくみな演出で、視覚的にもわかりやすい。



▲ゴーレムの魔法を使うと、ゴーレムを呼び出してパーティに加えることができる。ゴーレムは戦闘に参加するし、経験をつめばレベルアップもする。

フルポリゴンだけあって、マップ移動中のカメラ視点は2Dっぽいノーマル視点から、ぐりぐり回る3D表示のSS視点まで5つの中から好きに選べる。ただし3D表示になればなるほど視界が狭く先が見にくくなるし、また、SS視点では4方向にしか動けなくなるという欠点もある。好みで選んで……といいたいが、あえてノーマル視点をすすめておこう。

そして、戦闘シーンに"こだわり"を見た。3Dポリゴン表示はもちろん、障害物の概念を取り入れているのが斬新。たとえば、障害物の影に隠れて敵の攻撃をやりすごせたりもする。武器のなかには障害物をすり抜ける弓矢などもあるので、うまく戦えば一方的に敵を倒すことも。ただし、障害物は一定のダメージを受けると壊れてしまうので、隠れてばかりいてはダメ。頭を使ってうまく立ち回らなくてはならない。戦略シミュレーションの要素もたっぷりだ。3Dポリゴンの自由さを活かして、魔法を使うと地面が揺れ動き、巨大な穴が開いて敵を一掃するなど、豪快な演出もなされている。

こまかいところだが、ボタンひとつでカメラ視点を変えられる、買い物をするとき装備変更時のステータス変化や、戦闘中の特殊効果が一目でわかるなど、さりげない配慮にも好感が持てる。

ただ、ポリゴンのようなCPUに負担のかかる処理が多いため、ひんぱんにCDの読み込みがあるのが気になるところ（慣れれば、がまんできるレベルであるけどね）。また、戦闘シーンが長くなってしまうのもやむを得ないが、全体的に物語のテンポが遅く感じられる。敵の出現率を少なくするとかして、どうにかして欲しかった。随所にこだわりの感じられるゲームだけに、非常に惜しい点である。

最後に、おちゃらけた主人公のルシオンだが、その素直で裏表のない性格には、ひかれる、というかファンになってしまった。キミもルシオンに興味を感じたなら、とりあえずプレイしてみること。アニメチックなストーリーのせいもあって、一刻もはやく先を見たくなると思うよ。



▲魔神の納められた壺を入手すると、魔神の力を戦闘中に借りることができる。

GREAT ONE POINT

フィールド上では、朝、昼、晩とリアルタイムで時間が流れている。仲間のエルゴートは夜になると狼男の姿になり、昼間と比べると1.5倍の力が出せる。したがって、夜間のダンジョン突入が攻略のポイントになってくる。また、フィールド上では、キャンプをすることにより、HPの完全回復とMPを半分だけ回復させることができる（必ず、翌日の朝になってしまうが）。キャンプ自体には回数等の制限はないので、少しでも身の危険を感じたら、迷うわずキャンプで休むこと。できれば、朝からキャンプに入ると無駄がなくていい。

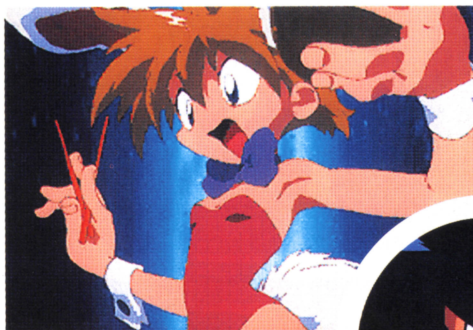
NOW GETS REVIEW

慶応遊撃隊　活劇編

バニー姿の美少女が活躍する、痛快アクション活劇

タイトル	慶応遊撃隊　活劇編
ジャンル	アクション
発売元	ビクターエンタテインメント
開発元	ビクターエンタテインメント
発売日	5月17日（発売中）
標準価格	5,800円
備考	1人用／メモリバックアップ





▲ヒロインの蘭未。守人の正装であるバニーガール姿で、6つの宝玉を手に入れるために活躍する。



▶ライバルとなる謎の少女、卑弥呼。なぜか蘭未をライバル視し、彼女をつけ狙う。



▲ゲームは横スクロールアクション。3種類の武器を使いながら、5つのステージを駆け抜けよう。

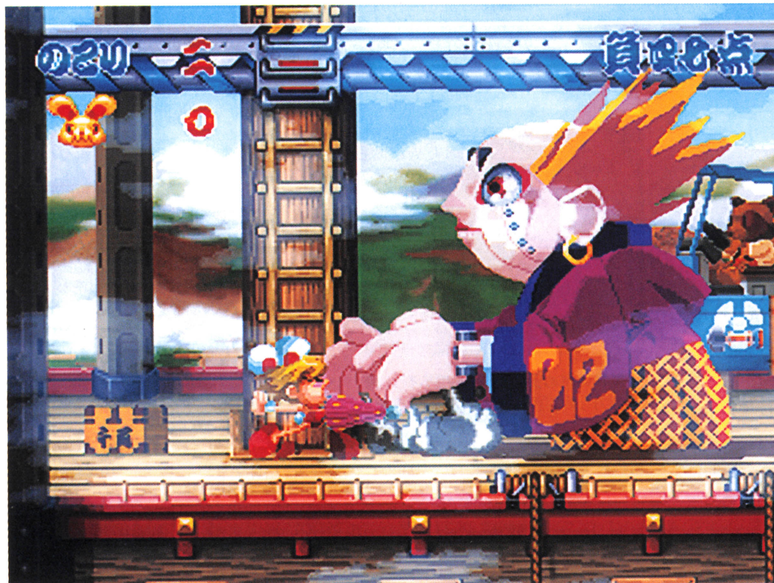


▲ステージによっては、シューティングになることも。これも楽しいぞ。

なつかしのメガドライブ専用CDドライブ、メガCD用ソフトとして発売され、カルトな人気を呼んだシューティングゲームが、アクションゲームとして大きく生まれ変わって登場。コミカルなキャラクターに破天荒な世界観、そしてバラエティ豊かなステージ構成が遊ぶものをニヤリとさせる、まさに活劇といった内容の1本だ。

物語は幕末である慶応9年、前作の方舟騒動から1年後。家族仲よく食事をする主人公蘭未（らみ）の家に突然謎の巨大メカが床を破って侵入、卑弥呼と名乗る美少女が家宝の宝玉を奪って逃走する。正義の守人（なんとこの守人の正装がバニー服なのだ！）である蘭未は、家宝の宝玉も含めた６つの宝玉をめぐって、邪馬台国の女王・卑弥呼と、前作の宿敵である天才タヌキDr. ポンを相手に大暴れをくり広げることに……。

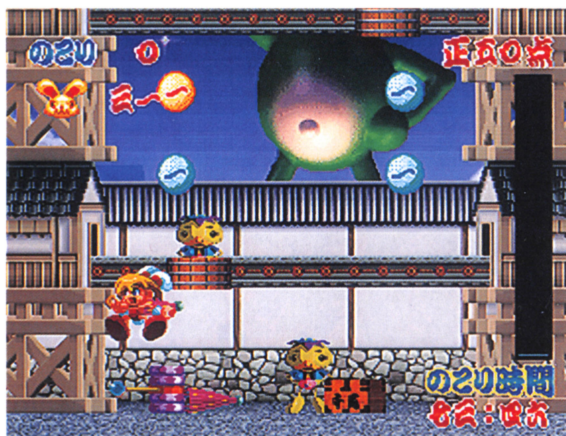
ゲームは横スクロール型のアクション。蘭未のアクションは基本的にダッシュとジャンプだけだが、各ステージで手に入る3種類の武器を装備すると、それぞれの武器を使った攻撃が可能になる。また、ステージ中の看板や置物などを持つこともでき、これを投げて攻撃するなんてこともできる。少し変わっているのはダメージのシステムで、通常は1発攻撃を受けるとやられてしまうが、武器アイテムや置物などを持っている状態では攻撃を受けても持っているものを落とすだけですむ。ただし持っているものは何度か落とすとなくなってしまうので、調子にのって敵の攻撃を受けて



▲登場するボスはどいつも妙なノリのやつばかり。なかなか激しい攻撃をしてくるので、攻略法を探すのも楽しみのひとつ。



▲多彩なステージ構成に、多様なトラップ。飽きることなく遊べるのだ。



▲ボーナスステージ。カッパにのって、得点アイテムを集めよう。

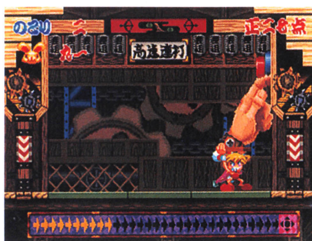


▲敵キャラはどれも憎めないコミカルなヤツぞろい。弱点を探して攻撃だ。

いると、アッというまにゲームオーバーとなってしまうぞ。最大の特徴はとにかくバラエティ豊かなステージ構成。各ステージはテレビアニメ風に話数とタイトルがつけられ、3〜4つのシーンに分かれている。どのシーンも凝りに凝ったグラフィックとトラップ、敵キャラが登場し、とくにボスキャラは悪ノリしすぎのおかしさかげんが爆笑ものだ。

劇場アニメなみという、気合いの入ったオープニングとエンディングのアニメーションも見どころ。セガサターンの美しい動画再生能力で、蘭未を始めとする登場キャラが魅力的に描かれ、声優陣も豪華な顔ぶれだ。アニメシーンはゲーム中にも挿入され、残念ながらアニメこそしないものの、各ステージをクリアすると次のステージの予告編が流れるのもテレビアニメっぽくてニヤリとさせられる。そうそう、ニヤリとさせられるといえば、おまけモード。ゲーム中の得点はプレイヤーの行動で加点または減点され、最高得点と最低得点に応じたグラフィックをおまけモードで見ることができる。ここで見られるグラフィックはゲーム本編とはほとんど関係のない謎のグラフィックばかり。なんだコリャ、と思いつつも、すべてのグラフィックを見たくてつい必死に遊んでしまうこと受けあいだ。一応、高い得点を目指すためのポイントは、各ステージに隠された得点アイテムをしっかりと取ること。普通ではいけない場所に隠されていることも多いので、乗るとハイジャンプができるカッパを見つけたら、持ち運んでいろいろな場所を探してみよう。きみは500点以上のグラフィックを見ることができるかな？

全体的に見てこのゲームはかなり濃い内容だ。そのため拒絶反応を示してしまう人も多いかもしれない。しかし、ポリゴングラフィックや妙に硬派なゲームの多い中、このマニアックなノリはうれしい。バニー姿の蘭未ちゃんに惹かれるなら、なにがあっても手に入れたいところだ。



▲トラップのひとつ。巨大な手で、柱のスイッチを連打して扉を開くのだ。


▲ステージ中のいたるところにいるカッパ。うまく使ってアイテムを集めよう。



▲おまけモードで見ることのできる謎の写真。他にもいっぱいあるぞ。



▲ステージクリアでこんなに美しいビジュアルが。アニメファンにはたまらない作品といっていいだろう。



GREAT ONE POINT

攻略のポイントは3種類の武器選び。武器はハンマーとカサ、弓があり、ハンマーは接近戦で強く、カサは開けば上空からの攻撃を防御できる他にジャンプの落下速度を遅くする効果がある。最後の弓は長距離攻撃はもちろん、斜めに撃てるので重宝する。ステージ内容にあったものを探そう。次に高得点の取り方だが、得点アイテムを欠かさず取るのはもちろん、あまり非常識な行動をしないように。他人の看板を引っこ抜いたりしていては、どんどん減点されてしまうぞ。また、攻撃を受けても点が減っていくのに気をつけたい。

NOW GETS REVIEW

誕生S～Debut～

芸能界を舞台に、3人の少女をアイドルに！

タイトル	誕生S～デビュー～
ジャンル	シミュレーション
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
発売日	6月28日発売予定
標準価格	6,800円
備考	1人用／メモリバックアップ





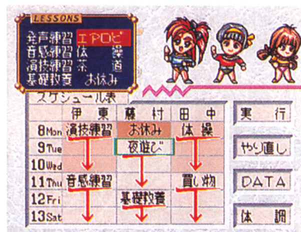
▲3人のヒロインは個性豊か。左から行動派の伊東亜紀、甘えんぼうの田中久美、お姉さんタイプの藤村さおり。



▲毎月末は仕事と行事イベント。ここで成功をおさめると、各種の能力パラメータと人気が上昇する。



▲感情面もフォローしないと「落ちこみ」「不機嫌」など、さまざまな弊害がでる。



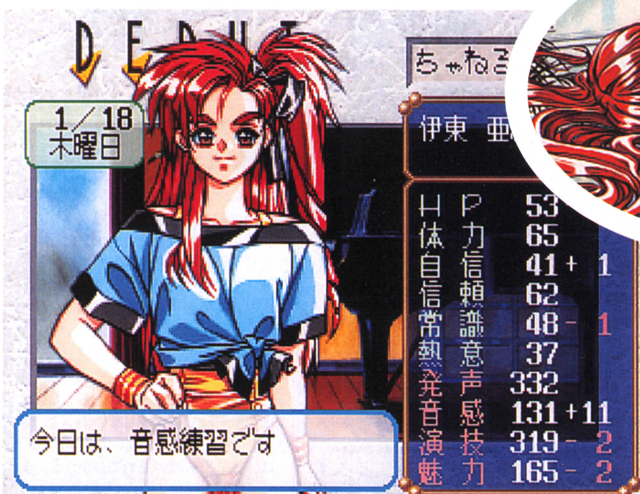
▲3人のスケジュールを調整し、的確なレッスンメニューを与えよう。

パソコンやPCエンジンで人気を博した美少女育成シミュレーション『誕生』。今回、いくつかのアレンジが加えられ、よりパワーアップした姿でサターンにデビューすることになった。

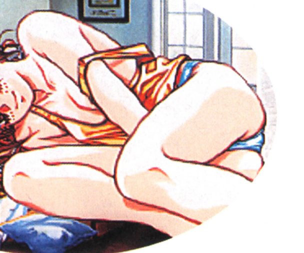
この『誕生S』、基本的には原作元であるHEADROOMの代表作『卒業』によく似たシステムだが、ゲームの舞台が芸能界ってとところがミソ。

プレイヤーは、弱小芸能プロダクションのマネージャー。新人オーディションで落ちこぼれた3人のアイドル候補を育てあげ、2年後に開かれるアイドル大賞で「最優秀アイドル賞」を受賞することが目標となる。そのためには、3人が勝手気ままに組むスケジュールを調整し、日々のレッスンで能力パラメータを上げていかなければならないのだが、なにせ相手は年頃の女の子。感情面もフォローしないと、素直にレッスンを実行してもらえない。

さて、プレイヤーと3人の少女の運命はいかに？



▲与えたメニューによって、それに対応するパラメータが増減する。





▲アイドル大賞を狙う7人のライバルも登場。直接対決のイベントで蹴落とそう。

GREAT ONE POINT

ビジュアル面でパワーアップしたことが、サターン版の大きな魅力だ。オープニングとエンディングには、約1,200枚もの描き起こしCGによるフルアニメが展開。しかも、動画1枚1枚がドット絵で描かれているため、従来のセルアニメにはないクオリティを実現している。また、イベントが強化されたこともポイントの高いところ。PCエンジン版では5種類しかなかった月末の行事イベントが、一気に11種類に増やされた。同じイベントがくり返されないので、新鮮度はグンとアップ。まあ、その分、難易度は高くなっているかもしれないけどね。

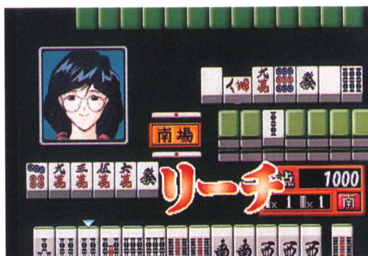
スーパーリアル麻雀PⅥ

ファン待望のⅥが、サターンで早くも登場！

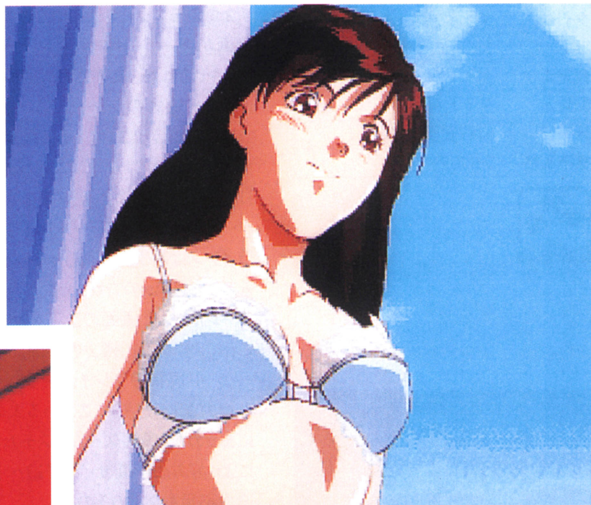
タイトル	スーパーリアル麻雀PⅥ
ジャンル	テーブル
発売元	セタ
開発元	セタ
発売日	5月17日（発売中）
標準価格	8,800円
備考	X指定／1人用／メモリバックアップ

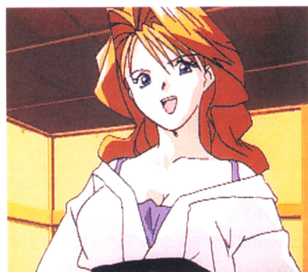


For ADULT



▲麻雀中の顔グラフィックも、さまざまなパターンでプレイヤーを楽しませてくれる。


▲ムービーを使っているとは信じられないハイクオリティな脱衣シーン。なんと前作の1.5倍のカット数なのだ。


▲彼女が噂の隠しキャラ、クリス・ガーランド。アメリカ仕込みのナイスバディ。


▲脱衣自体は若干おとなしくなった。いちど見たシーンは後から何度でも再生可能なのはうれしい限り。





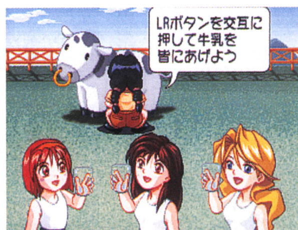


▲メインキャラ3人。きみの好みはどの娘かな？

アニメ脱衣麻雀の草分けであり金字塔は、と聞かれれば、誰もがスーパーリアル麻雀シリーズと答えるだろう。本作で6作目（脱衣としては5作目）を迎えるこのシリーズは、つねにハイクオリティな脱衣アニメと魅力的なキャラクターで高い支持を集めてきた、まさに斯界の王者だ。

さて、最新作のⅥである。オリジナルとなるアーケード版は4月下旬に登場しているので、なんとわずか半月遅れでサターンで遊べることになる。しかも移植度は最高。脱衣アニメシーンは以前発売された「グラフィティ」と異なり残念ながらムービーを使っているようだが、技術の進歩のおかげか、オリジナルと比べてほとんど遜色のないクオリティで、マニアでも納得できるものになっている。麻雀のほうもこれまでのシリーズと比べると若干難易度が下がり、コンティニューも無限とのことだから、努力すれば誰でも最後までいけるはずだ。もちろんかんじんの美少女3人＋αも、シリーズ初の20代からメガネっ娘……と、幅広いラインナップで見るものの目を楽しませてくれる。さらに、今作からの新システム「ワクワク・エモーション・システム」にも注目。なんと麻雀で女の子を最後まで脱がすと、最後にその娘が登場、対局中のプレイヤーの行動によって好感度を表示し、「大っ嫌い」や「また会いましょう！」などプレイヤーに声をかけてくれるのだ。アホらしいと思ってはいけない。このシステムにより、これまではただ脱がすためだったのが、いかに相手に気にいられるように打つか……という、幅広くも悲しい（……笑）遊び方が可能になったのだ。

結論として、脱衣の仕方など今までのシリーズに比べ若干おとなしくなってしまった気もするが、トータルで見たクオリティの高さはさすがセタとしかいいようがない。妙なおまけゲームや一度見た脱衣シーンはいつでも見られるなど、うれしい要素も大充実で、ファンならなにがあっても手に入れるべきだ。



▲謎のミニゲーム。L、Rボタンを連打して搾乳するのだ。

GREAT ONE POINT

ワクワク～で表示される女の子からの好感度だが、あまりセコイ手を連発すると嫌われるのは当然として、どうもコンティニューを何回もすると上昇していくようだ。つまり、お金をつぎ込むほど好きになってくれるらしい……。なんとも現金なシステムだが、リアルといえばたしかにリアル。また、本文中でもふれたが、実は発表されている3人以外に、もうひとり女の子が存在する。なんと外人さん。どんな娘かは、がんばって最後までいって自分の目で確認して欲しい。なかなかエッチな脱衣を披露してくれるぞ。

ダライアスII

説明不要!? 名作、サターンにて完全復活!

タイトル	ダライアスII
ジャンル	シューティング
発売元	タイトー
開発元	タイトー
発売日	6月7日発売予定
標準価格	5,800円

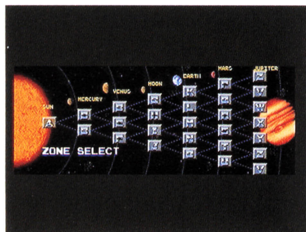


2つのモニターを横につなげたワイド画面がアーケードに登場したときはビックリさせられた。文字どおり画面の枠を越えたド迫力のシューティングゲーム(STG)『ダライアス』。その続編の『ダライアスII』がサターンに移植された。『II』のウリは、なんといっても2つのモニターを使った横長フィールド。「やっぱダライアスは超横長画面じゃないとね」なんてこだわり派の方々、心配ご無用。サターン版では、画面の上下をカットすることにより、縦1:横2の画面比率でアーケード同様のプレイが楽しめる。「でも迫力がね」とさらにこだわる人のためにあるのが5段階ズームシステム。これにより好みの画面サイズで遊べるので迫力不足もなんのその。

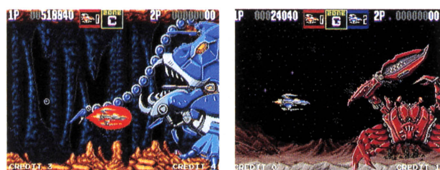
ゾーンごとに変わる深みのある宇宙空間のグラフィック、サイバーな深海魚といった敵キャラ、さらにイカすBGMとくれば、シューティング気分大盛り上がりでハマり要素十分。全28ゾーンからなる分岐マップによって何通りものクリアができるため、何度でも楽しめる。ただ難易度は超ムズのAランク。アイテム取って、フル装備で楽勝! なんてなめてかかると痛い目みちゃいます。1回やられるとパワーアップ帳消しで、ショット1本+ショボいボムの最弱装備。ゲッ! や、やばいなんて言ってるうちに、敵がワンサカ、弾バラバラで、アッという間にゲームオーバーなんてことも。おまけにコンティニューは3回こっきりなので、先に進むのは至難のワザ。クリアするにはかなりのやり込みが必要とみた。しかし、苦難があれば避けたくなるのが人の常。「全然進めないしぃ、けどエンディング見たいしぃ」といったワガママなビギナーに、おすすめなのがオプションのゲームレベル設定。これを使えば、自分に合った難易度でプレイできる。イージーモードならば、ビギナーだってそこそこいける。とは言え、本格的STGだけにイージーモードだってあなどれない。その点、ご注意を。



▲ミサイルにレーザー、バリア。愛機サンダーホークはアイテムにより数段階にパワーアップ。



▲分岐マップはダライアスの伝統。シューターならば、当然全ルートクリアだ。



▲ボスキャラ2匹。見てのとおりカニとタコ。奥さん、いいネタそろってますぜ。



▲通常画面はまるでSF映画。『ダライアスII』サターン劇場にて上映中ってか?



▲ググーッと拡大してみました。ズームインでデカデカ画面比1:1。とにかくデカイ。

GREAT ONE POINT

画面の上下がカットされた分フィールドは小さい。敵の弾も見えづらく、当たり判定もわかりにくい。通常画面から1回ズームインした画面比でのプレイがオススメ。また、ゾーンクリア後に選択する分岐ルート。「どっちいっても同じだろ」なんてテキトーに選んでるあなた! さにあらず。ルート次第で難易度も変わるし、最終ボスだって違ってくるのだ。ちなみに7つある最終ゾーンのうち、一番上のZゾーンで最終ボスを待ち受けてると、あれ、あれ? もしかして愛機シルバーホー…おっと、ここから先はご自分で。

SEGA AGES/ 宿題がタントアール

2大人気ゲームが『SEGA AGES』第一弾でよみがえる!!

タイトル	宿題がタントアール
ジャンル	クイズ／バラエティ
発売元	セガ
開発元	セガ
発売日	5月24日（発売中）
標準価格	4,800円
備考	1〜2人用（2人同時プレイ可能）





◀楽しいたのしい動物レース。ここではカメとカエルが優勢。イモムシくん、ガンバレ！



▲ゲーム選択画面。どっちからプレイするかはお好み次第。

これまでにセガが世に送り出した懐かしのゲームを、お手頃価格でリリースする『SEGA AGES』。その第一弾が5月24日に発売した『宿題がタントアール』だ。4〜5年前にアーケードに登場して以来、人気を博した「クイズ　宿題をわすれました！」と「タントアール」。この2作品を1枚のCDにおさめてしまったお得なソフトなのだ。

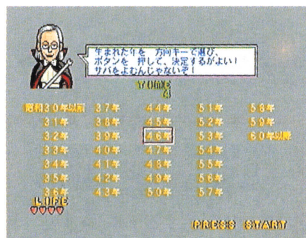
「クイズ　宿題をわすれました！」はプレイヤーが子どもの頃にかえって当時の友だちとクイズで対決していくというもの。特筆すべきところは“プレイヤーの生まれた年を入力することによって、出題される問題が変わってくる”という点。プレイヤーにとって自分が子供の頃話題になった事柄が次々問題として出題される。出てくるクイズはどれも懐かしいものばかり。筆者が昭和46年生まれで入力してみると“口裂け女”の問題が出てきた。

「タントアール」はアーケードで老若男女に親しまれたお馴染みのバラエティゲームで、ミニゲームの集合体の代表格といえるもの。ストーリーは単純明解。ステージごとにミニゲームをクリアしながら敵となる脱走犯とその子分を捕まえるのが目的だ（といってもこのゲームにストーリーはあまり必要ではないが……）。すばやく駆け抜ける被写体をファインダーにおさめて激写する「フォトショック」、制限時間内に迷路から脱出する「迷い道くねくね」など、特別な技術を必要とするものはないので、すぐに楽しめるのがこのゲームのうれしいところだ。

『SEGA AGES』からはそれぞれの続編である「クイズ　廊下に立ってなさい！」と「イチダントアール」を組み合わせた『廊下にイチダントアール』の発売を11月に予定している。こちらも楽しみだ。

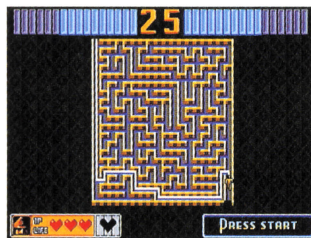
今後発売される『SEGA AGES』のラインナップ

7月19日	スペースハリアー
8月	アフターバーナー
10月	アウトラン
11月	廊下にイチダントアール





▲上の画面で生まれ年を入力。すると下のような問題が出題される。



▲ほかにもパーツを探してロボットを組み立てる「わくわくロボット工場」など、おかしなゲームがてんこ盛り。

GREAT ONE POINT

ここでは「クイズ　宿題をわすれました！」の見どころを教えよう。クイズ進行中ひんぱんに出てくる“ボーナスゲーム”。その中でも特に注目すべきは「動物レース」だ。参加メンバーは選り抜きのウサギ、イモムシ、カメ、そしてカエルだ。筆者のお気に入りはイモムシ。ところがこのイモムシ、レースにはめっぽう弱い。プレイした限りでは1度も勝ったことがなかった。そこであまり信用しないで欲しいのだが、筆者なりの予想を早い順に記しておこう。1位ウサギ　2位カエル　3位カメ　4位イモムシ……となったわけだがキミの場合はどうかな？

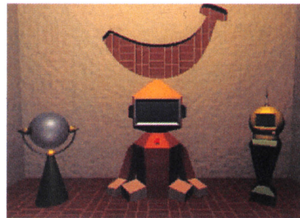
NOW GETS REVIEW

ライフスケイプ ～生命40億年はるかな旅～

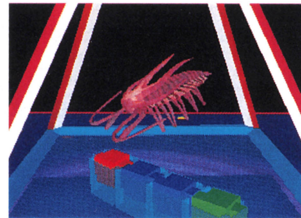
楽しみながら進化が学べる「ポップサイエンス」ソフト

タイトル	ライフスケイプ ～生命40億年はるかな旅～
ジャンル	その他
発売元	メディアクエスト
開発元	メディアクエスト
発売日	5月17日（発売中）
標準価格	6,800円
備考	1人用／CD-ROM 2枚組

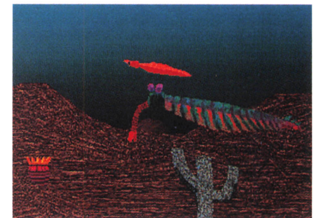




▲実験室内部画面。左から、生物などのグラフィック、実験、ムービー・カード検索……のための装置。



▲装置による実験。DNAを組み合わせて、大昔の原始生物を作ってみたりできる。



▲セキツイ動物の祖先となって、天敵から逃げまくるサバイバルゲーム。自分から攻撃はできない。怖い！　食われるっ！

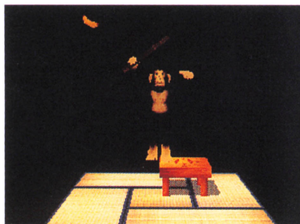
昨年春から約1年間、月1度のNHKスペシャルとして放送された「生命40億年はるかな旅」。生命の起源と進化を、最新のCG技術による美しい映像でわかりやすく解説して、好評を博した科学番組だ。このソフトでは、その番組で使用された映像を新たに編集したムービー、進化の歴史年表・用語解説カードの検索などにより、さまざまな角度から生命の神秘に触れることができる。なかでも、プレイヤーみずからが地球上の生物のもととなったバクテリアの進化を手助けしたり、太古の生命体気分を味わえる、実験モードが興味深い。

ゲームスタートすると、まず目の前の巨大なテーマパークの扉が開く。あなたはナビゲーターマシンに搭乗し、海中に発生したバクテリアが枝分かれして高等生物になるまでの足跡をたどるのだ。そこでは、海中世界と陸上世界、さらに進化形態によって分類された合計8つのセクションが、現実のテーマパークのアトラクションのように展開される。

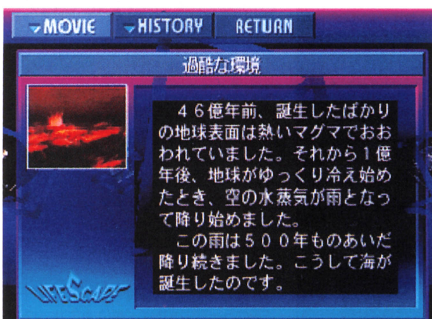
静かで地味な小規模博物館的お勉強ソフト、というのが一般的な感想だろう。特に、唯一プレイヤーがゲーム内容に干渉できる実験モードで、勝敗や技術、得点を競ったりする要素が薄いという点に、せっかちな人は退屈を感じてしまうかもしれない。ゲームソフトの「はるかな旅」として、もう少しプレイヤーが直接参加できる部分が欲しい。用語解説カードの検索や登場生物名の表示の有無についても、専門的すぎる必要はないのだが、このテーマに初めて触れるプレイヤーに対しての親切さが欲しい。見たいムービーがすぐ見られない、操作方法のとっつきにくさなどもやや気になる。しかし、実験モードで味わえる、大きな生物によって捕食されてしまうかもしれない緊張感など、単なるゲームクリアや勝敗を目的とするソフトから受けるものとは違った感覚を、プレイヤーの感受性に与えてくれる1本だ。



▲無人島の恐竜をのーんびり眺めましょう。写真のイルカ以外にも、とり、むし、おさるなど、いろんな視点が楽しめる。



▲道具を上手に使いこなして、空中のバナナをゲットせよ。四畳半から落ちてしまっても何度でもトライ可能。うまく取れれば、おさるが一歩人間に近づくぞ。



▲カード検索で、説明文の単語をくわしく調べられる。学校で、生物のテストにも役立つ？

GREAT ONE POINT

美しく心なごむグラフィックで、お勉強以外に環境ソフトとしての使いみちもありそうなこのソフト。ナビゲーターマシンに乗って、生命の神秘に近づこう！　でも、何回も遊んでいると、マシンでの移動時間がじれったくなっちゃうかも!?　そんなアナタは、マシンや自分が動き出したときにBボタンを押してみよう。あっという間に次のポイントにワープできるぞ。同じように、各ディスクのオープニングデモも、Bボタンで簡単に省略できちゃうのだ。テーマパーク移動のグラフィックは臨場感タップリの仕上がりなので、ちょっともったいないかな？

Cubic Gallery

アートの世界を旅する、新感覚のエデュテイメント

タイトル	キュービック・ギャラリー
ジャンル	バラエティ
発売元	ウイネット
開発元	ウイネット
発売日	4月26日(発売中)
標準価格	5,800円
備考	1人用／メモリバックアップ



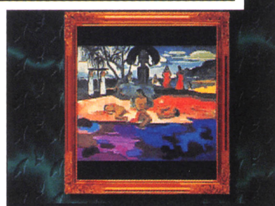


▲50枚の名画のどこかに隠されたモナ・リザの涙を探し、3つのステージで絵を鑑定していく。

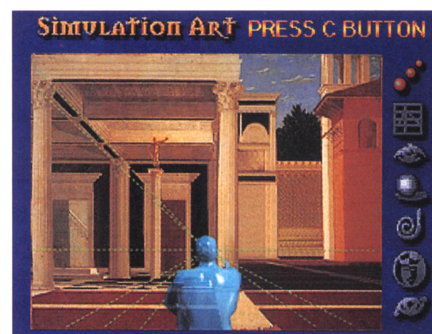


▲異次元美術館の中は3DのCGで表現され、その中を涙を求めて探検する。美術館には4つの部屋が用意されているぞ。





▲タッチザアートでは、絵の一部をクリックすると絵がアニメーションをする。新鮮な驚きが楽しめる。

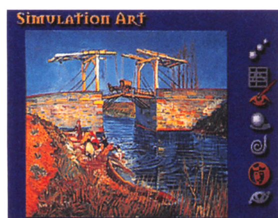


▲遠近法などの美術理論を学べるシミュレーションアーツ。簡単な中身だが、気楽に学べるのがうれしい。

セザンヌやモネ、ゴーギャン、カミーユ、ダ・ヴィンチなど中世ルネッサンスを代表する画家たちの名画、50点を収録したエデュテイメント(教育)ソフト。教育ソフトと聞いただけで1歩も2歩もひいてしまう人も多いと思うが、かなり気楽な、ゲーム感覚で絵についての知識と教養を深めることができる作品だ。

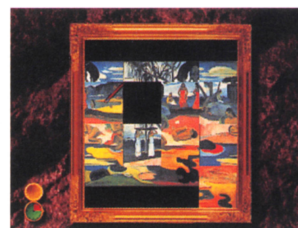
物語は——。名探偵として有名なエディとディジィはある日、美術館に出かけた。そこにはモナ・リザの絵が飾られていたが、どこからか悲しい声が聞こえてくる。それはモナ・リザの声で、2人は声に導かれて謎の世界に呼ばれる。どうやらモナ・リザが失ったという10粒の涙を異次元美術館の50枚の名画の中から探さなければ、元の世界には帰れないようだ……。ここから先はゲーム風に進行し、モナ・リザから提示される条件を満たした絵を3つのステージで探すことになる。

3つのステージとは提示される条件(キリストが描かれているなど)にあった絵を探す「データギャラリー」。構図や遠近法など美術理論から絵を探す「シミュレーションアート」。そして絵に触れてモナ・リザの涙を探す「タッチ・ザ・アート」が用意され、これらを通して絵についての知識を深められるようになっている。はっきりいってどれもゲームというにはもの足りなく、教育というには中途半端な気もするが、気楽に名画を鑑賞できるのはうれしいところだ。中世ルネッサンスに興味がありながらもまじめに勉強するのはどうも……。という時間のないサラリーマンには、うってつけの1本といえるだろう。





▲シミュレーションアーツでは絵の構図を変えることも可能。名画アルルの跳ね橋もこうなっては……。



▲名画を使った簡単なミニゲームも。これはいわゆる16パズル。

GREAT ONE POINT

モナ・リザの涙を探すためには50枚の名画の中から条件にあったものを探さなければいけない。絵は先にふれた3つのステージで探すことになるが、本当に絵を探すのは最初の2つだけ。この2つのステージのコツは、とにかく条件にあいそうだと思えるものをどんどん選んでいくこと。間違っていてもそれぞれのステージの管理者(これがゴッホなどの画家なのだ!)がアドバイスをくれるので、それを目安に探せばいいわけだ。まぁ、あまり急いで遊ばずに、知識を身につけるつもりで、さまざまな情報を検索しながらゆっくりと楽しむのがいいだろう。

NOW GETS REVIEW

デカスリート

十種競技がこれほど熱いとは……！

タイトル	デカスリート
ジャンル	スポーツ
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	セガ・エンタープライゼス
発売日	7月12日発売予定
標準価格	5,800円
備考	1～2人用





▲世界各国から集まった8人のデカスリートたち。鍛え上げられた肉体で栄誉を勝ち取るのはダレなのか？

デカスロンとは、2日間に分けて10種類の陸上競技を行い、各項目の記録を点数化して、その得点を競い合うスポーツで、オリンピックの正式種目にもなっている。その話題のデカスロンの競技ルールをもとに作られたのが、この『デカスリート』だ。

プレイヤーは世界各国の8人のデカスロンの選手（デカスリート）のなかからキャラクターを選び、さまざまな陸上競技に挑戦していく。デカスリートには、足が速いやつ、ジャンプが得意なやつと、それぞれ個性的な選手が揃っている。ひとりひとりの勝ちポーズも違ったりするので、プレイヤーの好みでキャラクターを選ぶこともできる。

10種類もの競技に挑戦するといっても、基本の操作方法は2つのボタンをタイミングよく押すだけ、といたってシンプルなもの（競技によっては微調整で方向ボタンを入れたりもするが）。男性も女性も、年齢も関係なく、幅広い層の人たちが気軽に楽しめるし、スポーツゲームが苦手な人でも、数回プレイすればすぐゲームに慣れることができる。

それよりも、記録がダイレクトに点数に影響するため、その点数争いが熱い。いい記録を出すにはそれなりのシビアなタイミングが要求されるので、何度でも挑戦したくなる奥の深いゲーム性をももっている。

サターン版の発売はまだ先だけど、すでに各地のゲームセンターにアーケード版が置かれているはずだ。記事を読んで、少しでも興味を持ってくれたなら、まずはゲームセンターに足を運んでみてくれ。できれば、彼女や友だちなど、だれかと対戦してみるといい。その白熱ぶりはハンパな格闘ゲームの比ではないと思う。いや、数年ぶりにボタンの叩きすぎで爪が痛くなったボクが保証する。ふたりの仲が悪くなっても、ボクは知らないけどね……。



▲すべてのグラフィックは3Dポリゴンで描かれている。TV中継さながらの見せ方で臨場感もなかなか。



▲十種競技ではニガテな種目があってもヘーキ。ようは総合得点で勝てばいいのだ。スタミナ配分も考えてプレイしよう。



▲記録を更新したり、ファールになるとリプレイが流れる。とくにファールのときはギャラリーの笑いをさそう。



▲もともとシンプルな操作性のうえに各競技の前には操作説明も入る。プレイヤーを選ばない親切設計といえる。



▲走る、跳ぶといった選手の動きを忠実に再現している。息づかいまでもが手に取るようにわかるのだ。

GREAT ONE POINT

このゲームは大勢でワイワイとプレイするのがおススメ。演出も凝っているので見ているだけでも楽しい。そして、どうせやるならワールドレコードを目指そう。それにはボタンを押すタイミングが大切だ。たとえば、走り幅跳びなどの競技ではBボタンを連打して助走をつけAボタンでジャンプする。このときAボタンを離したタイミングで角度が決まる（ベスト角度は25度）。またジャンプするタイミングも考えないと、勢いあまってファールになることもある。意外と見落としがちなので、プレイの際には十分に気をつけるべし。



ソニック・ザ・ファイターズ

アメリカンテイストたっぷり、ソニックの3D対戦アクション

タイトル	ソニック・ザ・ファイターズ
ジャンル	格闘
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	セガ・エンタープライゼス
発売日	未定
標準価格	未定



ソニックといえばセガの顔、そのくらい有名なキャラクターだ。一応、説明しておくと、ソニックのデビュー作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』は、もとはメガドライブで発売されたセガのアクションゲーム。クールでキュートなキャラクターと、めくるめくようなスピーディアクションがウケて、またたく間にソニックは世界中で人気者となった。その後、次々と続編も発売されている。
『ソニック・ザ・ファイターズ』は、そのソニックを使った3D対戦アクションでアーケード版からの移植作。レバー1本に3つのボタンで操作する『バーチャファイター』シリーズのシステムをもとに、ソニックの持つ独特の世界観に合わせて、今までとは違った斬新なゲームシステムを数多く採用している。

たとえば、3つのボタンを同時に押して敵の攻撃を避ける「避け」や、防御の回数が限られている「バリア」システム。そしてその1つを犠牲にすることにより、個々の技のスキがなくなる「ハイパーモード」などなど、ここには書ききれないくらい。これらのシステムを使いこなすことが勝利への近道――ひょっとするとこのテのゲームの上級者でも慣れないうちは手こずるかもしれない。

ところが、初心者でもわりと先まで進めるのがこのゲームの不思議な楽しさでもある。もともと攻撃重視のシステムとも相まって、なまじあれこれ考えて動かないより、少しでも動いているほうが強いというわけだ。それにハデめでおかしな技もたくさんあるし、そのコマンド自体もわりと簡単なものが多い。この感覚はまさにアクションゲームのノリともいえるのではなかろうか？　発売がとても待ち遠しいゲームだ。



▲AM2研がソニックを題材にするとこうなる。グラフィックを見るだけでも、制作者のソニックへの思い入れが感じ取れる。

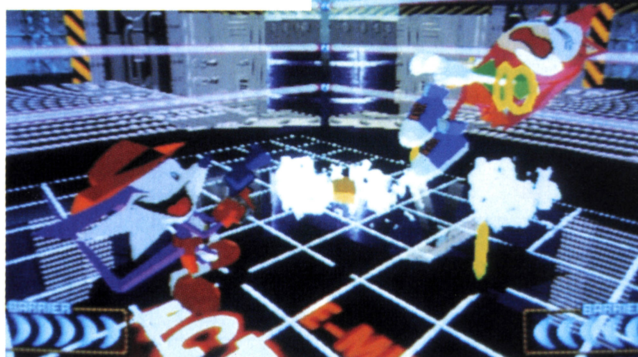


▲柔らかく弾力感のあるキャラクターの動きは、アメリカン・カートゥンを彷彿させてくれる。



▶ ダメージを受けるとコインが飛び散る。このときの効果音はメガドライブのものと同じだ。





▲敵の背後に回り込んで強力な技をきめる。ほんの一瞬の出来事である。このスピーディな展開もまさにソニックならでは。



▲エミーの必殺技あっちむいてホイ。いままでにないユニークなアクションが豊富に用意されている。

GREAT ONE POINT

ソニックならではの新システムに、慣れないうちはちょっとまごつくかもしれない（とてもスピーディな展開になるしね）。まずはオートマチックモードでプレイしてみて、ゲームの感覚をつかんでみる。そして攻撃することの強さを知って欲しい。バリアの回数は限られているし、特定の攻撃を受け続けるとバリアは破壊されてしまう。防御側はどうしても不利になるのだ。もしバリアが無くなってしまったら、ひたすら攻撃するか避けシステムを使ってかわすしかなくなる。攻撃は最大の防御ナリ、その一言につきる。

水上を滑走して求愛するクビナガカイツブリ

卵の中で成長するイリエワニの子ども

オーストラリアに生息するイリエワニ

英国BBC放送のドキュメント映像をベースにしたデジタルムービーと、データベースが合体したCD-ROMが登場。高画質なワイドビジョン上に流れる画像、アニメーションと臨場感あふれる音声、オリジナルBGMで動物たちの「物語」を生き生きと伝えます。





動物の詳しい情報を検索できます



名前当てクイズなど楽しみながら覚えられます

地球に生きる仲間のことをもっと知ろう！

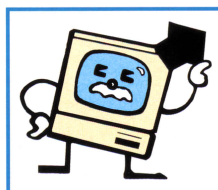
動物博士のアニマル・ショートストーリー1

英国BBC放送の動物ドキュメント映像を豊富に使った
家族で楽しむエデュテインメント ブックレット&CD-ROM

●シリーズ新作続々登場予定●

Windows版、Macintosh版
定価各3,800円（税込）
（小学低学年向け）

好評発売中！



この動物博士が楽しくご案内いたします

企画・制作　自然科学研究所
発売・販売元　毎日コミュニケーションズ

●お求めは全国の書店、またはパソコンショップにてどうぞ。

MYCOM

株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL.03-3211-2534　FAX.03-5252-8073

キーワードをめぐるメディアセッション

岡部まりのBOOK deフリートーク

◎今月のキーワード◎

「進化」

PROFILE

おかべ　まり
福岡女学院短期大学英文科卒業後、映画、音楽に関するパーソナリティとしてデビュー。『探偵ナイトスクープ』(朝日放送)、『岡部まりの飾らない風景』(FM福岡)など、テレビ、ラジオで活躍するかたわら、執筆活動にも積極的。主な著書に『お氣に召すまま』(世界文化社)、『片想いにさようなら』『愛し方が知りたくて』(ともに講談社)など。

EVOLUTION 「愛」という言葉の資格

岡部まりと申します。

ご縁をいただきましてしばらくお付き合いいただくことになりました。どうぞ、宜しくおねがいいたします。

さて初回のキーワードは「進化」です。メアリー・バトン著の「女と男・愛の進化論」をまず紹介します。

重要なことは、彼女がジャーナリストである前に「進化生物学」を研究するサイエンティストであるということ。

そして原題が「性戦略」というシンプルかつ大胆なタイトルであるということ。

さらにサブタイトルは「女はとことん男を選ぶ」となっています。

かといって男の方がこわがるような、また、敬遠するような“進化論”ではありません。

この本は、俗にありがちな感情論の“愛”について語るものでもなければ、また、著者の体験談や、主観だけに付き合わなければならないような“愛”の論理ではないこともお断りしておきましょう。

まず「進化生物学」が生物学のあらゆる分野を総動員して動植物の真価と特徴とを調べる学問であることの説明から始まります。その後は、動植物のオスとメスの生態における関係性をそれはそれは明確に実証に基づき、まるで教科書のように教えてくれます。

女を支配したがる男が多いのはなぜか。

男と女はなぜウソをつき合うのか。

等々、「メスによる選択」を進化生物学から紐解くと実にハッキリと“性的妄想”がみえてきます。

折しも私は講談社より5冊めのエッセー集「女ごころを知りたい貴方へ」という新刊を出したばかりですが、これは明らかに女の一般論ではなく、「私の場合はこうである」という私自身の主観のみによるものです。主旨として述べたかったことは、もうそろそろ女が男からではなく、女が“女かくあるべき”という先入観から又、妄想から解放する時期がきてもいいのではないかということです。男女いずれかの種に目覚める前に“人”としての種にまず目覚めれば、自ずとその価値は発見され、

●キーワードのイメージを広げる　サターン PHOTO-CD コレクション



『Gaudi』
クレフ　092-412-0902／29,800円（税別）

オリンピックで有名になる遥か以前から、スペイン・バルセロナはガウディによってその名を知られていた。建物が芸術足り得ることを証明した作品群。彼の設計した建造物はすべて感情を持っているようにさえ見える。そのガウディの作品を一挙300点集めた作品集など、世界でも稀ではないか。モニターに浮かび上がる建物は、まるでうごめくよう。現実にも、すでに他界して久しい彼の作品の中にはサグラダ・ファミリア教会のように、21世紀に向けて建設が進められている（進化を続けている）建物もある。いや、「進化」というよりは「増殖」を続けているといったほうが適切かもしれない。











『センチメンタルな旅 冬の旅ー荒木経惟ー』
日本コダック社
03-5488-2365
4,800円（税別）

写真で綴った私小説である。「……私の愛であり写真家決心なのです……」と、1971年に発表された『センチメンタルな旅』は、荒木夫妻の新婚旅行を追った写真集。妻・陽子さんのヌードのほか、“こと”の直後どころか、最中のカットまで収められている。一方『冬の旅』は'90年1月に永眠した婦人との最後の生活を収めた写真集。ここには、病院での昏睡状態のようすから、葬儀、祭壇、火葬までもが記録されている。死してなお、夫の被写体となった妻。20年という夫婦生活の始めと終わりをつないだこのCDを見ると、この夫婦は結婚当初から進化の最終形を表していたように思える。

また自ずと男らしさや女らしさなどつくったり、装ったり意識せずとも備わっているという尊さも知ることでしょう。そしてかの有名な「マディソン郡の橋」のロバート・キンケードとフランチェスカをあえてそんな“男と女の進化論”に相応しいふたりにあげることにしました。

不倫、老純愛等と様々言われながら、全世界六百万人の人に知られたこのふたりの関係性。

このふたりの関係性を理解するには“深さ”が必要です。でも難しい深さではありません。このふたりが、実はひとりひとりの“人”としてもとてもステキで上品だったことが理解できれば、簡単です。

“今の自分でいいのか、また良くしていくにはどうすべきか”と真面目に生きてきた彼らふたりだったからこそ、わずか四日間でその関係性は“愛”と呼べるものに“昇華”できたのでしょう。

本来のところ“愛”という言葉は、それぐらいのレベルになってはじめて発せる言葉なのかもしれません。

ワタシはこんな本を読んだ。 ●岡部コレクション



『女と男・愛の進化論』メアリー・バトン著／青木薫訳
講談社／2,000円（税込）

表紙を開けると、いきなり「女はなぜ、金と地位のある男を求め、男はなぜ、グラマーな女を好むのか?」と、問いかけられる。この永遠なるテーマに明確な解答を持っている人には不要な一冊かと思いきや、目次を開くと「女が男に求めるもの」「男たちの性的陰謀」といった無視できないテーマが並んでいる。ただし、恋のノウハウ本にあらず。人間が動物であることを思い知らされるが、彼、彼女の気持ちがわからないといった悩みがとてもちっぽけにも見えてくる。

『マディソン郡の橋』ロバート・ジェームズ・ウォラー著／村松潔訳
文芸春秋社／1,400円（税込）



アイオワ州の片田舎で出会った平凡な主婦と中年カメラマンとの4日間の愛を描いた世界的なベストセラー。運命的な出会いをするふたりだが、夫とふたりの子どもがいる女は男に付いていくことをあきらめ、4日間の思い出を糧に生きていく物語だ。赤い屋根付きの橋が一躍有名になり、C・イーストウッドの監督、主演で映画化。恋に落ちる女性をM・ストリープが好演した'95年の映画は、原作にまさるとも劣らぬデキと評判に。こちらも日米で大ヒットになった。



『女ごころを知りたい貴方へ』岡部まり
講談社／1,300円（税込）

今年4月に刊行された岡部まり最新作。女性にとっての「恋愛」「幸福」「結婚」とは何かをホンネで論じた1冊。女性への傾向と対策としてだけでなく、女性に抱く不必要な疑心暗鬼を払拭してくれる。ふたりの進化の一助となるか!?









『プリンセスメーカー2』
マイクロキャビン／7,800円



『結婚～Marriage～』
小学館プロダクション／6,800円



『ウィザーズハーモニー』
アークシステムワークス／4,800円



『きゃんきゃんバニープルミエール』キッド／5,800円

ゲームの世界には“育てゲー”というジャンルがある。ここに紹介した4本はいずれも、愛を育てたり、女の子を育てたり、キャラクターを育てたりする、サターンの育てゲー。手塩にかけるとはどういうことか、どういう育て方か、ゲームでちょっとシミュレーション。ただし現実ではゲームオーバーもない代わりに、ハッピーエンドとも限らない。詳細は巻末の「Release Soft Guide」で。

「セガサターン」「Vサターン」は専用の「フォトCDオペレーター」を使えば、また「ハイサターン」ならそのままで、フォトCDポートフォリオを鑑賞することができます。



「フォトCDオペレーター」（3,800円／セガ／HSS-0121）



「ビデオCD&フォトCDツインオペレーター」（21,000円／日本ビクター／RG-VC2）

キーワードをめぐるメディアセッション

西田和晃のMOVIE de フリーアクション

◎今月のキーワード◎

「山」

P R O F I L E

にしだ　かずあき
撮影現場に飛び出し、スターへの直接アタックするパワーを活かした現場主義の映画解説が人気。水野晴郎監督『シベリア超特急』ではプロデュースと出演をこなし、今年も『芸人たちの挽歌』で製作として奔走している。

MOUNTAIN ドラマチックに生きるなら山だ!

山岳映画とは言い切れないが、『遥かなる山の呼び声』。映画ファンなら言わずと知れた和製『シェーン』だ。倍賞千恵子、吉岡秀隆の酪農を営む母子家庭に高倉健扮する一人の男がやってくる。無愛想で影のある男。いつしか母子は男に心を開くが、反して男は別れを告げる。彼は殺人を犯していたのだ。罪を償うために男は去り、間もなく母子は山を降りた。しかしそれは母にとってしがらんだ思い出を断ち切ると同時に、また新しい人生を切り開こうとするものだった。ラスト、男が判決を下され、列車で護送されるなか、母は列車に乗り込み、男への想いを打ち明ける。この冷たい雪の山間を背景に熱い涙を誘うラストシーン。日本映画の傑作というほかにない。

日本の秋の山岳は赤や黄で色鮮やかだ。日露戦争を目前に控えた明治34年。日本陸軍に不足しているのは寒地訓練だと雪中行軍を敢行する。『八甲田山』、生きては還れない白い地獄だ。道しるべすら見えない。主従関係の中で軍人達は自然に飲み込まれる。不可能を可能にするのが軍人だといきり立つが、人間の浅はかな無茶に自然は厳しい。食事すら凍る。吹雪に進む方向さえ見失う。汗が凍り命を落とす。雪崩。数珠繋ぎになって落ちていく人々。かじかむ手で小便すらもできない。漏れた小便で体が凍る。続々倒れていく精神論者達。自然の大きさと恐ろしさ、そしておごった人間の無力さを思い知らされる映画だ。

ヘリコプターが山間を抜ける。大画面を前に私は身をよじる。部屋を暗くするとバーチャル感覚で楽しめる映画がS・スタローンの『クリフハンガー』。遭難救助に当たったスタローンの目前で遭難者が遥か山間を真っ逆様に落下していく。自責の念にかられたスタローンは山を後にする。しかし山が、友人が、そして恋人が彼を必要とする事件が巻き起こる。凄さまじいカメラワークと編集。そして何よりも凄いのがSFX。純然たるアクション映画と思いきや、実は俳優達の掛けている命綱をCG処理で丹念に消去しているのだから驚きだ。隠し味に使われたSFXの技術がアクションを支え、更にパワーアップさせた見応えある作品だ。せっかくなら大画面で。

たまらない感動。『生きてこそ』。学生達の乗った飛行機が遭難した。切断された機体の中で若者達は懸命に生きようとする。生きることの意味を問われる。ラジ

ボクはこんな映画を観た。



『生きてこそ』
(1993／アメリカ)
ALIVE
監督:フランク・マーシャル
原作:ピアズ・P・リード
出演:イーサン・ホーク、ビンセント・スパーノ、ウルース・ラムゼイ
(ビデオ:CIC・ビクタービデオ／3,800円(税込)／発売中)

アンデス山中に不時着した旅客機の乗客33人が、生き残りをかけて"地獄絵図"を体験する物語。食料が尽き果て、疲労と飢餓からひとり、またひとりと死んでゆく。そしてついに、死んだ仲間の肉を食べようと決意した。生への執着を描いたこの物語は、なんと実話をベースにしたストーリーという。ふるさとと同じく、山も遠きにありきを眺めているうちが呑気でいいようだな。(126分)







『クリフハンガー』
(1993／アメリカ)
CLIFFHANGER
制作・監督:レニー・ハーリン、
出演:シルベスター・スタローン、ジョン・リスゴー、
(ビデオ:パイオニアLDC／3,800円(税別)／発売中)

『ダイ・ハード2』の成功で第一線のアクション映画監督になったL・ハーリンが、全米トップのアクション俳優、S・スタローンと組んだ山岳アクション映画。これでもかと、TV-CMがオンエアされていたので、観ていなくてもタイトルくらいは、いや、見どころくらいはまでは知っている人もいるのでは。厳寒のロッキーを舞台に特撮を最小限にとどめた生身のスタントが見もの。(114分)



『八甲田山』
(1977／橋本プロ、東宝、シナノ企画)
製作:野村芳太郎、田中友幸
製作・脚本:橋本忍
監督:森谷司朗
音楽:芥川也寸志
出演:高倉健、丹波哲郎、北大路欣也、栗原小巻、三國連太郎、緒方拳
(ビデオ:シナノ企画／4,800円(税込)／発売中)

「神は我を見放したか……」のセリフが当時、流行語になった。日本映画界の至宝を揃えたスタッフ、キャストとともに、吹雪のなかで敢行された一大ロケも話題に。ストーリーは実話がベース。だが、青森、秋田の県境に悠然とそびえるあの山容からは、かつてそんな悲劇があったことなどうかがえない。ビデオは劇場でカットとされたシーンも挿入されている。(171分)



オから聞こえる捜索打ち切りの報道に挫折感を味わいながらも生き続けることを誓い合う。やがて宗教心との葛藤の中で死者の肉を食らう。若者達の結び付きはパートナーシップの中にあってより深まる。ついに有志が救出を求め西へと旅立つ。旅の途中、山頂に立って辺りを見渡すと果てしない山脈。気が遠くなるほどの山並み。しかし彼らには目的とビジョンがあった。そして無謀とも思えるアンデス越えを成し遂げ、みごと仲間達の命を救ったのだ。『生きてこそ』、正しくこのタイトルが感慨深い。

　山とは神に一番近い場所であり、神を意識する場所。これはその通常の生活とかけ離れた極限の環境におかれた者のみが感じることのできる感覚なのかもしれない。洋の東西、規模こそ違え、"山"とは人間には犯し切れない、じつに大きな存在なのだ。だからこそ人は冒険と称してそれを克服しようとする。ある者は飲まれ、ある者はその精神さえも高めることができる。ここは神の宿る聖域にほかならない。それ故に激しいほどに魂を揺さぶるドラマが展開するのだろう。

　映画のようにドラマチックに生きるのなら山だ。山にその身を置くことだ。只、Tシャツでの雪山登山はお薦めしない。もちろん、薄氷はる水中を泳いではいけない。

●西田コレクション



『遥かなる山の呼び声』
(1980／松竹)
監督・脚本：山田洋次
出演：倍賞千恵子、高倉健、ハナ肇、武田鉄矢、鈴木瑞穂、(ビデオ：松竹／3,800円（税別）／発売中)

スタッフ、キャストが共通するため、'77年製作の「幸福の黄色いハンカチ」の続編とも言われたが、ストーリー上のつながりはない。舞台は北海道の中標津。酪農で有名なこの町の生活を背景に、あやまって人を殺し逃亡中の男（高倉健）と女手ひとつで牧場を経営する未亡人（倍賞千恵子）、そしてその息子（吉岡秀隆）3人が織りなす人情ドラマ。(124分)

●キーワードのイメージを広げる
サターン PHOTO-CD コレクション



『ヒマラヤ百名峰』
（発売中）
『アルプス百名峰』
（6月11日発売）
『カラコルム百名峰』
（7月9日発売）
日本コダック
03-5488-2365／
各4,980円（税別）

山岳写真家・藤田弘基氏の撮影による峰々。その威容は"世界の屋根"にふさわしく、観る者を圧倒する。ヒマラヤはチベット、インド、ブータン、ネパールの国境線上を2,400kmにわたりそそり立つ大山脈。最高峰はご存じ、チョモランマ（エベレスト）8,848m。天を突き刺す鋭く尖った山容が特徴のアルプスは、ヨーロッパの屋根。近代登山の発祥の地であり、雪山を背景にした花畑や牧場はいかにもアルプスの風景だ。そして第三の極地、カラコルム。世界第2位の峰、K2を筆頭に8,000m級の山々が5座。中国、インド、パキスタンの国境にまたがるその姿は秘境という言葉がピッタリだ。3タイトルとも、コダックのネガフィルムがついてくる。ラッキー！







『秘境ラダック～天空の祭り』
ジャパンコーポレーション
03-3584-5191／
4,800円（税別）
©若杉憲司

ラダック──それは、インダスの上流にある秘境の部落。それは世界の屋根、ヒマラヤの西端の裏側、海抜3,500mの高地に開けた天空の国。生活のすべてを密教の教えに従う人々。彼らの表情からは、ストイックな宗教の厳しさに耐える苦痛はうかがえない。それ以上に自然の厳しさと対峙しているからだろうか。写真家・若杉憲司氏はこの秘境に7,300日ものあいだ滞在し、山岳の自然と向き合う人たちの表情をカメラにおさめている。それにしても、一生を富士山の山頂に匹敵する高地での生活なんて、貧弱な想像力ではおよびもつかない。





Now on The Screen
たまにはTVを捨て、スクリーンで！

只今、上映中







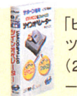
（1996／イメージファクトリー・アイエム）
監督：佐藤寿保
出演：松岡俊介、坂上香織、細川茂樹、白石ひとみ

原作は芥川龍之介の『薮の中』。黒澤明監督の『羅生門』に続く2回目の映画化。薮の中で起きたできごとについて語る三者三様の証言の食い違いを描くことで、人間のエゴ、複雑な愛憎、真実のありかを問いかけてくる。日本人の「山」は、必ずしも「峰」とは限らない。むしろ、裏山などと呼ばれる森や林のほうが身近。一方で、神として拝んだ峰より、キツネや妖怪が出没する裏山を恐れたりもする。それらの多くは人の妄想や悪意による迷信が多いが、思うに昔の人は経験的に、いちばん恐いのは人間であることを知っていたのかも。この作品でも、そのことがよくわかる。作品としては、CGを多用したSFXシーン、チャンバラアクション、そして耽美的なエロをバランスよく配した幻想エンターテイメントに仕上がっている。残念ながら、東京での公開はすでに終了し、6月からは関西圏でロードショーがスタートする。(R指定／88分)

「セガサターン」「Vサターン」は専用の「フォトCDオペレーター」を使えば、また「ハイサターン」ならそのままで、フォトCDポートフォリオを鑑賞することができます。



「フォトCDオペレーター」
(3,800円／セガ／HSS-0121)



「ビデオCD&フォトCDツインオペレーター」
(21,000円／日本ビクター／RG-VC2)

キーワードをめぐるメディアセッション

今野多久郎の MUSIC de フリージャム

◎今月のキーワード◎

「都会」

P R O F I L E

こんの　たくろう
日本初のファンキー・ブラスロック・バンド「スペクトラム」、超一流のプロが作ったアマチュアバンド(!?)「クワタバンド」を経て、現在は音楽プロデューサーとして活躍中。

「都会」で上げる一旗って!? CYTIES

1976年のある日、私は新橋にあるヤクルトホールの前にできた長い列の中にいました。この年解散したシュガー・ベイブのメンバー、山下達郎さんの初のソロライブを観るためです。達郎さんが今の日本を代表するアーティストの一人であることに異論を唱える人はいないでしょうが、当日はバンドが解散、ソロとして再出発の大事な時だったと思うのです。しかし、この日の会場は満員、ステージも演奏、アレンジ、そして歌、全てにおいて素晴らしい出来で、お客さんもあたたかく、達郎さんのMCからも本人のうれしさが感じられる大成功のコンサートでした。しかし、このコンサートの成功はすでに約束されていたと思うのです。何故なら、夏にリリースされたばかりのやはり初のソロアルバム「サーカス・タウン」における、はやくも完成しかけていた山下達郎ワールドのクオリティの高さを一部の音楽ファンは見抜いていたと思うからです。この「サーカス・タウン」というアルバム、A面がニューヨークサイド、B面がロスアンゼルスサイドという形で録音されています。つまり外国録音ということなのですが、達郎さんは自分の音楽の原点であるアメリカで、自分の音楽の力量を試してみたかった、そして、シュガー・ベイブまでの音楽の作り方に区切りをつけたかったという思いでこういう方法をとったと発言しています。23才の若さで、しかも'76年当時、N.Y、L.Aの名プロデューサーや名プレイヤーとわたり合った達郎さんの音楽への思い入れの強さがこの「サーカス・タウン」にはつまっているわけです。

ところで、私は東京生まれの東京育ち、別にめずらしい話ではないのですが、達郎さんもそうだと聞いています。つまり今回のテーマを入れれば「都会」育ちということなのですが、一見、音楽とは関係がない話に思えます。ところが私にとってここがとても大事なポイントなのです。こう書くと「だから山下達郎ワールドは都会的だ」みたいな短絡的な発言に思われがちですが、それとはちょっと違った、もっと本質的なことをちょっと話したかったのです。達郎さんや私だけでなく、東京に生まれ育った人には、そういった人達だけがもつ、江戸っ子とはまたちがった、独特の感性とか、特徴があると思うのです。大阪に生まれ育った人には大阪の、札幌には札幌の、福岡には福岡の、といえばわかりやすいと思うのですけど、東京という都会はこれが混沌としている。だから「東京人」の感性が日常的に非常にわかりにくい。それにこの特徴は他とくらべてアグレッシブでは決してないのもわかりにくい要因だと思います。誤解されるのを恐れずに言えば、ちょっと古くさい言い方ですが、「一旗揚げてやる」とか「故郷に錦を飾る」とか「やっぱり東京に行って夢をかなえるんだ」みたいなことが、実感として全くといっていい程ないわけです。つまり、「頑張るということ」の考え方や、行動の仕方がちょっと違う。

●キーワードのイメージを広げる　サターン PHOTO-CD コレクション





PARADISE IN JAMAICA 4

『小粋な世界旅行』
（1）ニューヨーク
（2）ストックホルム
（3）ロンドン
（4）ジャマイカ
（5）ギリシャ
計画堂 03-5684-0621
／3,800円（税込）

CD5枚で手軽な世界旅行。ロンドンはパンクロック、ジャマイカはレゲエと、その街の風景を思い浮かべさせてくれる音楽が全編に流れている。風景フォトのBGMか、風景フォトをBGVにしているのか。都市ごとにピッタリの曲があるものだと感心させられる。サウンドだけでも街を印象づけてくれる一方で、意外なことに街角の風景を一見しただけでは、どこの街なのか見当が付かなかったりする。ところが、ひとたび人間が登場すると、とたんに街の雰囲気が出てくるのだ。都市の主役は建物でも街路地でもない。やっぱりそこに暮らす人間たちなんだ、と、街の写真を見てつくづく思う。





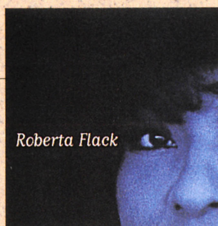




一言でいうと「まわりの目を気にせず、好きなことを自分のペースでこつこつやる」。その結果生まれた「東京人」の感性、私はこの辺りのことで、山下達郎さんの音楽活動に「都会」を感じてしまうのです。つまりイメージなんでしょうが、音楽が好きで好きで一生懸命聴いたり、本を読んだり、活動したりしていたら、今日の達郎さんが存在していた。そして今も基本的には変わらないというような、なにか肩の力がぬけた自分だけの場所があるという所が、山下達郎ワールドの最大の魅力なのではないかと思うのです。そしてこういった類の魅力をもつアーティストがまた少ないとも思うのです。

「都会」という言葉からイメージする音楽はみなさんいろいろ感じ方も違うでしょうし、きっとお気に入りのCDも何枚か持っていることと思います。そんなわけで今回は山下達郎さんの音楽を通して、私なりの「都会」と「音楽」のつながりを記してみました。とは言っても最後にどうしても紹介しておきたいCDを一枚。あの名曲「やさしく歌って」で誰もが知っているロバータ・フラック'94の作品「ROBERTA」。私はすでに名盤だと思っています。ジャズ、ブルース、ポップスの名曲をコレクションしたこのCD、選曲もアレンジも彼女の歌声も最高。都会派を自認するあなた(あァー、とうとういってしまった…)是非、彼女と一緒の長い夜に聴いてみては。そして私はレコーディングの終わった真夜中、ひとり表参道あたりを走る車の中で聴いています。なんちゃって。

ボクはこんなMUSICを聴いた。 ●今野コレクション



『ロバータ』
ロバータ・フラック
AMCY-707/イースト・ウエスト・ジャパン

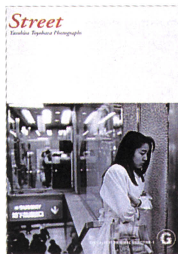
日本ではコーヒーのコマーシャルに使われた「やさしく歌って」が有名。心にスーッと溶け込んでくる歌声は、さわりを聴くだけで「ああ、あれかぁ」とひざを打つに違いない。自らの名前を冠したこのアルバムは'94年にリリースされたロバータの14枚目のアルバム。自らがセレクションしたスタンダードナンバーがずらり15曲も収録されている。カラオケでのヒットを使命とする最近のJポップはやたら声を張り上げるサビのキツいメロディが氾濫しているが、さりげない歌いこなしでも十分に人の心を揺さぶることをこの1枚が証明してくれる。



『CIRCUS TOWN』
山下達郎
B25D-13004/BMGビクター

1976年というから、ちょうど20年前にリリースされた山下達郎のソロ・デビュー作。前年、シュガー・ベイブ(最近またちょっと話題になった大貫妙子らと結成したバンド)を解散した彼が、当時は珍しかった海外レコーディングを敢行し完成させた1枚だ。今ではどんな歌でも"山下達郎"で歌える彼だが、とにかく声が若い。現在の彼はどんなに強いメロディもボリュームつまみを回すように逆放物線の上昇カーブでスズーッと歌い上げるが、このアルバムにはシャウト(といっても、やっぱりヤマタツだが)が聞ける。「なんだ、ロックしてんじゃん」って感じ。

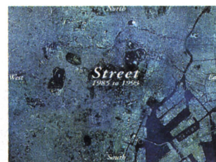




『Street』
デジタローグ
03-5474-7741/
2,800円(税込)







東京の街路、文字どおりストリートの何気ない風景をスナップし第19回の木村伊兵衛写真賞を受賞した作品を完全収録。180センチの長身カメラマン・豊原康久氏の視線は、解説で布施英利氏が指摘するようにつねに下向きに構えられている。タイトルどおり道を撮るためかとも思えるが、道を行き来する、道に立つ、道で座る人々を記録しようとしているのではないだろうか。そのため空が写り込んでいることは少なく、また建物なども最小限しか写っていない。するとどうなるか。なんか昭和20、30年代の風景のようにも見えるのだ。建物や町の風景は変わっても(ファッションも変わっているはずなのだが)東京の人の表情は30年以上前とあまり変わらないということか。写真がモノクロのせいばかりではないと思う。

「セガサターン」「Vサターン」は専用の「フォトCDオペレーター」を使えば、また「ハイサターン」ならそのままで、フォトCDポートフォリオを鑑賞することができます。



「フォトCDオペレーター」(3,800円/セガ/HSS-0121)



「ビデオCD&フォトCDツインオペレーター」(21,000円/日本ビクター/RG-VC2)

"ときとき"の ADULT ダイナマイツ！

**梅雨で外に出られないときでも、サターンがあれば幸せ生活。
しかぁ～し。女の子に会えないのはチョーつらいッス！
でも、サターンで鑑賞する女体もなかなか。
てなわけで、今度も元気にまいりましょー。**

●"ときとき"のプロフィール
本誌編集部員。「すけべな奴は髪が伸びるのが早い」といわれるが、本人がロンゲであることとは無関係だと信じたい22歳。

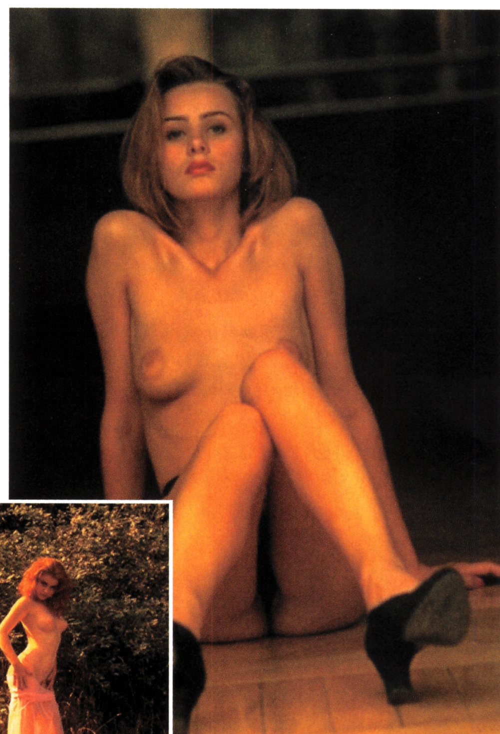
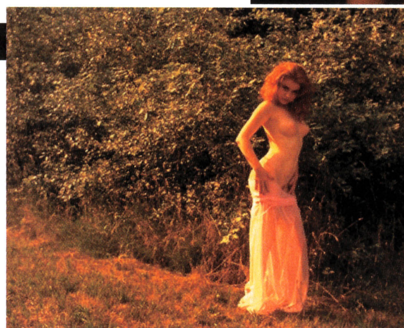


PHOTO CD





『美少女紀行』
（メディアザウルス／4,900円）

さー、行ってみよう。一発目は『美少女紀行　Vol.1 東欧編』です。ちょっと前にシリーズで刊行されていた『美少女紀行』フォトCD版でありますな。Vol.1は東欧編。書店に並んでた頃は、ソ連崩壊の余韻が残ってたように記憶しております。それまで黒いベールに包まれていた東欧諸国の実体がちらほらと見えてきてエキセントリックな感覚があったやーねー。今あらためて見るとちょっちノスタルジアかいな。と思いきや、いやいや。十分エキセントリック。美少女達にそこはかとなく香るスラブ文化圏のにおいが良い調味料となっていてイイ雰囲気っす。

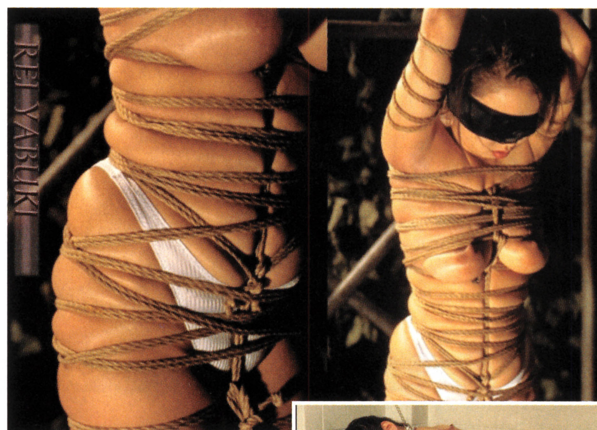




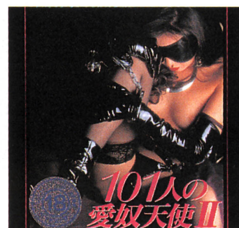


『EXceed 1.0』
（メディアザウルス／4,900円）

さてさて、エキセントリックな東欧に続いては親しみ深い国内モノ『EXceed 1.0』。2枚組の大容量に藤谷しおり、伊藤もも子、青沼ちあきといったモデルさん10人のナイスバディをこれでもかと収録しております。ま、可もなく不可もなく、手堅くまとめられた写真集といった印象ですが、逆にクセが無くて誰でもOKよ、ともいえる写真集。はー、なんだかんだいってもやっぱ慣れ親しんだ体型は落ち着くねぇ。店頭で手に取ってみてお気に入りのモデルさんがいるんならどうぞ。何てったって2枚組だから根性で見続ければお気に入りの写真が少なからず見つかると思います。







『101人の愛奴天使II』
（シネマジック／7,800円）

ノーマルモノの対比にはアブノーマルを。『101人の愛奴天使II』はシバリ系の写真をまとめた写真集。タイトル通り、101人の緊縛写真を収録。まず、写真点数にくらくら。670枚。さらに「亀さんシバリ」、「ビザール」、その他もろもろ。とバリエーションも多彩。ちなみに俺の好みはビザール。あの皮が肌に食い込む感覚がたまんないっす。なかには「未亡人が喪服で××」なんてひじょーに懐かしいシチュエーションがあったり、いやー、このテの中でもさらにいろんなジャンルがあるんだなぁなんて変なとこで感心してしまった。ソフトなモノもハードなモノも織り交ぜて収録してあるから、お好みの素材が見つかるはず。

特集連動緊急思いつき企画〈ポリゴンギャルは電気羊の夢を見るか?〉



『麻雀狂時代
コギャル放課後編』
(マイクロネット/8,800円)

最近のゲーム業界、あっちを向いてもポリゴン、こっちを向いてもポリゴン。まさにポリゴン戦国時代の様相を呈しておりますが、おや、こんなところにもポリゴンが。

『麻雀狂時代　コギャル放課後編』。コギャル相手に麻雀やって、勝つとギャルが脱ぐという、それはもうオーソドックスなアダルト麻雀ゲームです(『麻雀狂時代』の新作は7月に出る予定。これは既発売のタイトル)。

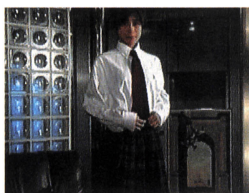
それのどこにポリゴンが導入されているかというと、ギャルとの対局。なんと、対局相手のギャルがポリゴンなのです。すばらしい。よし、とりあえずプレーイ!

で、感想。

……ん———。俺の熱い情熱を満たすには「ちょっと待ったモーメントプリーズ!」かな〜。重大な要素である女の子のディテール再現がかなり足りない感じ。動きもなんかロボットみたいだし。俺とのシンクロ率、約0.3%ナリ。ま、脱衣シーンは実写だし、女の子もかわいいから実用面では安心です。

それにしても、技術の進歩ってすごいね。あの『バーチャ3』のキャラ、ポリゴンなのに筋肉の躍動すら感じられるあの存在感を見なさい。まるでコンピュータ上に展開する『アンドロイド』のよう。〈アンドロイドは電気羊の夢を見るか?〉ひょっとしたらこのソフト、サイバーアダルト時代への布石かもかもしれないっすよ?











『BODY CONTROL VOL.1』
(ビーナス/4,800円)

国内のシバリには海外のシバリ。ボンデージ写真集『BODY CONTROL VOL.1』。海外というとアメリカ、なんてイメージがあるけど、おや、これはめずらしきお国、ベルギー。あんまり情報がなくてなんかイメージわきにくい国だけど、写真を見ると納得。アメリカとも違う、むろん日本とも違う美女がそこにいた。もちろん、ふだんからこんな格好してるわけがないんだけど、国情というか、文化がぷんぷんと臭ってくる。身を包むボンデージファッションにも独自の文化の香りが。ベルギーは市民レベルでの独自性ある文化国。いうならばサイケデリックな印象。そう、この作品の衣装も顔も体型もサイケデリックという言葉がふさわしい。あらたな発見ナリ、な写真集。











『D'S BALLAD 2』
(シネマジック/3,500円)

中野D児監修のフォトCD『D'S BALLAD 2』。「中野D児って誰」なんてのが印象だけど、個人が監修してる写真集だけあって良くも悪くもイロの出ている作品。せーふくもアリ、ブルマもアリ。そんでもってコスプレ衣装もアリ。ついでに音声での美少女達のロングインタビュー入り。なんつーか、要するに企画モノのノリですな。わたくしはこの写真集にパンツへの「愛」を感じました。ちょっと変わったポーズが入ってて、フツーの写真集とはまた違う印象。で、パンツ。いやー、中野D児さん。俺は超オッケーっすよ、コレ。写真はソフトフォーカスな感じで、モデルさんのイメージを多角的に表現してると思います。

「セガサターン」「Vサターン」は専用の「フォトCDオペレーター」を使えば、また「ハイサターン」ならそのままで、フォトCDポートフォリオを鑑賞することができます。

「フォトCD オペレーター」(3,800円/セガ/HSS-0121)

「ビデオCD&フォトCD ツインオペレーター」(21,000円/日本ビクター/RG-VC2)

SPOT

アーケードギャラリー

杉田恵子がオススメする

彼女と遊べるゲームスポット

女の子も気に入るだろうゲームセンター、アミューズメントパークなどを私、杉田恵子が体験し、紹介するコーナーです。最近の女の子にはゲームフリークも多いから、デートに連れて行ったりするといいんじゃないかな。参考にしてね。



ワンダーエッグ&たまご帝国

人気の都市型テーマパーク

今日はおしゃれな高級住宅街として人気の高い二子玉川に来ています。通称「ニコタマ」と呼ばれ、テレビドラマの舞台になることも多い街です。

「今日は天気がいいねぇ。変だよね、恵子ちゃんがいるのに」

だって晴れ女だもん(笑)。お約束の掛け合いをかわしながら、担当のNさんと本日の目的地「ナムコ・ワンダーエッグ」「たまご帝国」にやってきました。駅から歩いてすぐ(3分)って便利だよね。

「ここは初めて?」

一度来たことがあるんだ。出演していた「なんでも鑑定団」の出張鑑定があったの。その時は遊ぶ時間なんてない。だから、今日は楽しみ(笑)。

ワンダーエッグのチケットで一般的なのが入園+アトラクション利用券の「ワンダーパスポート」(大人3,900円)。このチケットは「ワンダーエッグ」「たまご帝国」どちらでも使えて、行ったり来たりも自由。Nさん、チケット無くさないでね(笑)。

体感型アトラクションにビックリ

全部で21種類のアトラクションがあるんだけど、まず挑戦したのが「たまご帝国」の「ファイターキャンプ」。

「パスポートは使えないんだ?」

残念ながら「ファイターキャンプ」は利用料金が別にかかってしまいます。一人1,000円だって。早く払って。

「僕が払うの?」

当たり前じゃない(笑)。

「ファイターキャンプ」は戦闘機のフライト・シミュレーター。パイロットアカデミーで腕を磨き、与えられたミッション(作戦司令)にしたがって、ドックファイトを行うわけ。所要時間50分という大作アトラクション。操縦席が2人乗りのコックピットになっていて、それが操縦に合わせて油圧で上下左右に動くので、迫力満点。





早速Nさんと一緒に乗り込みます。シートベルトをして、ヘッドフォンをセットする。キャノピーが下りてくると、計器の光とディスプレイ以外は真っ暗な密閉空間。二人の分担は一人がパイロットで、もう一人が射撃。二人の息が合わないと敵機を撃ち落とすことができない。私がパイロットをやったんだけど、ヒャアー、グリグリ動く。



「上昇、上昇。もっと操縦桿を引いて」

や、これはすごいわ。コックピットがグリグリ動いちゃって、すごい迫力。酔っちゃいそう(笑)。

「この密閉空間に2人きりで50分間閉じ込められるとこがミソですな」

そうそう、カップルでやったら最高だよね。邪魔する人いないし(笑)。

「ミラクルツアーズ」は体感型ムービーって言ったらいいのかな? シート全体が映像に合わせて、上下左右にガンガン動く。未来世界で乗っていた乗物がゲーム空間(巨大なピンボールマシン)に紛れ込んでしまい、脱出できるかどうかを体験するっていう設定。私たちはピンボールの玉になって、あっちの壁にぶつかり、こっちの壁にぶつかりとスピード感がすごい。スクリーンに映し出される映像のスピードもさることながら、シートが揺れまくるからたまんないよね。

これは家に一台欲しいなぁ(笑)。

「ってどこに置くんだ(笑)



プロフィール

杉田　恵子(すぎた・けいこ)
1975年10月16日東京都出身。O型。159cm、B82、W59、H82。
中学3年のときにスカウトされ、モデルとして活動開始。沢知かなの芸名で活躍するが、96年より本名の杉田恵子で活動。超人気シミュレーションゲーム「卒業R」では加藤美夏役を熱演。現在「買物王」(毎週火曜日24時20分～　フジテレビ)、「ザ・BINGOスター」(毎週金曜日22時～　テレビ東京)にレギュラー出演。サイパンで撮影した「卒業R写真集」も小社より発売中。
ファンレターは編集部まで。

撮影:松井友生







続いてワンダーエッグへ

まずは「フューチャーコロシアム」。コロシアムっていうのは、古代ローマの円形闘技場のことだよね。

「よく知ってるね」

さっき教えてくれたでしょ(笑)。このゲームはカートに乗って、鬼ごっこをするんだ。鬼のことをここではデビルって呼びます。デビルになった人は他の人のカートの後ろか前に自分のカートをぶつける。ぶつけられた相手がデビルになるんだ。デビルから逃げ回っているんだけじゃ面白くないんで、デビルのカートの後ろからぶつけると、自分のエネルギーが増加する。最終的な勝敗はエネルギーがどれだけ残っているかになるから逃げ回っているだけじゃ勝てない。

これがまた思ったようにカートが動かないんだ。いきなり最初から私がデビルになっているし、後ろからは突っ込まれるし。

でもハッキリ言ってスカッとするね。

女の子は占いが大好き。当然、ここにも占いがあるんだな。「占い魔女の館」がそれ。入口で生年月日と名前を言って、ドクロをもらう。このドクロは夜光塗料が塗ってあるから、暗闇で不気味に光るんだ。占いは全部で3つ。最後に「真実の書(占いの結果)」を渡されるんだけど、当たっているところもあるけど、納得いかないところもあるなぁ。「汝は今、自分の望みが叶わないことにイラ立ち、感情がひどく不安定な状態にある。だが、今以上に望のは無理というもの。あきらめ、ガマンの心を知れ」ってひどすぎるよね。まぁ、占いはいいことだけ信じればいいんだ(笑)。

これは開園時間から1日中いても、全部やるのは無理だよね。

こういうアミューズメントパーク、テーマパークって遠いところにあったりするんだけど、ワンダーエッグは渋谷から15分だから気楽に来られるね。

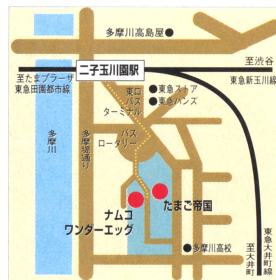
今日は天気が良くてけっこう人が来てるよね。アベックも多いぞ。

「僕らはどういう風に見えるのかな?」

こうやって手を握っていたら、恋人同士に見えるかもね(笑)。



ナムコ・ワンダーエッグ タマゴ帝国



入場料　1,200円（入場＆アトラクションフリーのワンダーパスポートは3,900円）
営業時間　10：00～22：00
年中無休

新潟ジョイポリス（新潟）





入場料　300円
営業時間　10：00～23：00
年中無休

新潟駅近く好立地に居をかまえる新潟ジョイポリス。通常のアーケードゲームやメダルゲームだけではなく、エイリアンの恐怖を実体験できる『エイリアンパニック』などのアトラクションが魅力。店内には有名飲食店もあり、一日中遊んでいられるほどの充実ぶり。



VS



仮想現実は現実を超えられるか？



1995年世界選手権第7戦オランダGPで疾走する井形選手。このレースは見事11位完走を果たした。クラスは125cc。マシンはホンダRS125R。

色とりどりの万国旗、華やかなレースクイーン、爆音をたて疾走するマシン。世界ロード選手権には世界各地からの猛者が集っている。世界一の速さをかけた男たちの戦場で、日本の大和撫子が去年まで闘っていた。その女性こそ今回『MANX TT SUPERBIKE』に挑戦する井形とも子さんだ。

レーシングバイクって振動がすごいんです。初めての子だと、ハンドルがちゃんと握れないほど。

あと、音ですね。最初はあの音だけで圧倒されちゃうんですよ。

日本人の女性として初めて
世界ロード選手権にフル参戦した、
井形とも子さん。
125ccのバイクを駆って、
チェコGPでは7位に入賞を果たした
テクニックで
『MANX TT SUPERBIKE』に
挑戦してもらった。
右に左にカーブするコーナーを
プロの技がいかに攻略するか!?

コースに挑む直前の束の間、気持ちを高めてもらうために、現役時代を振り返ってもらった。

「興行ですね。ほんとサーカスです。まず、サーキットに着いてやることといえば、マシンを洗うんですよ。トラックも見栄えよくきれいに並べるんです。そして、ピットにじゅうたんをひいて、スタッフもユニフォームを着ますしね」

いざ、コースに入れば時速200kmでバトル。恐怖感はないのだろうか。

「走っていて恐いと思ったことはないですね。そんなことよりも、いつも上の順位になりたいとだけ考えていました。多分、誰でも表彰台に上がってシャンパンファイトをやりたいと思うんじゃないかな。4位だったら転んだ方がマシと、誰でも思ってますよ」

視界に関しては本物とそんなに違わないですよ

いよいよ『MANX TT SUPERBIKE』をスタート。すると、いきなり「まっすぐ、走らない」の連発。しかし走りに慣れてくると「ブレーキは使うんですか」「転倒はあるんですか」と状況への対応が早い。

「減速の感覚がわかりづらいですね、ここは本物とは違いますね。ブレーキレバーを握ったときに、ぎゅーって体が前に行く感じがないから」

ブレーキをかけたとき、前のめりになる感覚は誰もが知っているだろう。実際のレースでは最高速からコーナーの入口で、カーブできる限界までスピードを落とす。スピードを体で覚えている彼女には、加減速の際に体にかかるG（※1）がないと違和感があるのだろう。

じつは試作の段階では前後にGを感じさせる仕掛けがあったとか。が、製品としては見送ることになったそうだ。

実際のレースでドリフトはダメ ゲームだと滑らないとつまんないか

プレイし終わったところで、ゲームの感想をうかがった。

「マシンが滑る感覚は、8耐（※2）に出ているような、おっきなバイクと同じですよ。パワーで滑らせるんですね。でも小さな排気量のバイクだとタイヤが限界を超えてしまった際に滑ってしまうという感覚で、自分でコントロールして滑らせることはできませんね」

「実際にはアクセルを開けると滑って行くんです。けど、ゲームのマシンは勝手に滑っちゃう。今主流の走法はタイヤの限界ぎりぎりを使って走り、あまり滑らせないです。そのほうが、速いし。でも、ゲームだと全然すべらないとつまんないか（笑）」

最近のレースでは、タイヤを滑



撮影／松井友生

らせてコーナーを曲がっていくドリフト走行よりも、タイヤのグリップ力をいかしたグリップ走行のほうが主流。しかし、コーナーをぐりぐりにドリフトしながら走った方がゲームとしては面白い。

鈴鹿のシケインの感じはよく出てる ぱんぱんぱんと体を動かしてね



マン島名物の羊に乗ってサーキットを走る井形選手。BGMもかわいく、特に注目は小刻みに動く脚。羊モードにするためには。『トランスミッション選択画面で、ミッションボタンを上・上・下・下。左右バンクを左・右。続いて、ブレーキ・アクセルを連続して入力すると、「メエェー」と鳴き声が聞こえたら成功』ブレーキとアクセルの入力のコツは力一杯すること。

バイクのコントロールの重さが、このゲームの難しさと分析しつつ、ハンドルだけでは曲がらない本物のバイクの特性へと話は続いた。

「クルマと違ってバイクは、ハンドルで曲がらないんです。体重移動や腰とか腕とか使って曲がる部分はリアルなんです。けど、本物のバイクは、このゲームのマシンのようにハンドルが固定されたままにはならないじゃないですか。ただ、フィーリングは実際のバイクコントロールの雰囲気をよくつかんでいます」

ハンドルを切って曲がるというより、マシンをバンクさせながら（傾けながら）コーナーをクリアしていくと、その感覚は似ているところがあるという。

「あと、切り返しも雰囲気出てますよね。鈴鹿のシケイン（※3）でのマシン操作は、体を右に左にぱんぱんぱんと動かす感じなんですよ」

確かにコーナーからコーナーへのマシンの動きは、テレビで見るものと似ている。

一方で、ゲームならではの感覚といえば、

「コーナーに入るときに極端にマシンを寝かして、ぐっと滑りながら曲がって、ギューンと走るところですね。でまた、起こして次のコーナーに入っていくんです。それが、自分の意志でバイクに乗っている感覚と違っちゃうんです。リアが滑るところは近いのですが、滑ってもフロントがあそこまで滑ることはないですしね」。約1時間のプレイ中、ラクシーコーストで1分8秒のタイムを叩きだした井形さん。

「すっごい集中したんですよ。画面の下に8秒ってあったんで、ちょっと燃えましたね。ゲームが初めての私が、そこそこのタイムが出せたのは、この『MANX TT SUPERBIKE』が本物にかなり似ているからだと思いますよ。全然似てなければ、面白くもないし速くも走れないと思うんですよ」

（※1）レースの話のなかでは、コーナーをマシンが曲がるときに遠心力であったり、ブレーキング中の前のめり感や加速途中の加速感であったりする。
（※2）8時間耐久選手権。日本のロードレースではもっとも有名なレースで、750ccのマシンを2人で交代で8時間走らせる耐久レース。
（※3）直線でスピードが上がりすぎないように、コースの途中にある減速用の急なカーブのこと。

女性ライダーのためのライディングレッスンも開講中。6月のレッスンは定員になってしまったので、次回9月まで待ってほしいとのこと。連絡先は（有）ライトデザイン　チームマリ
TEL:0298-67-2802
（11:00〜18:00　日・祝日は除く）

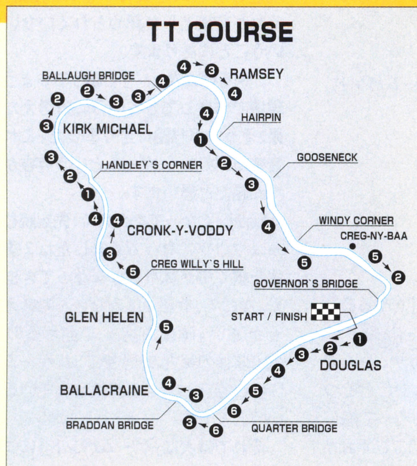
MANX TT SuperBike



MANX TT SUPERBIKE
セガ・エンタープライゼス
©SEGA 1995
稼働中

イギリスとアイルランドの間に浮かぶ小島、マン島を舞台に88年の歴史を持つ「マン島TT（ツーリングトロフィー）レース」をモチーフにしたCGバイクシミュレーションゲームだ。直線を基調にしたラクシーコーストと市街地をメインにしたTTコースの2種類のコースが選べる。ミッションはオートマチックと6速のマニュアルが用意されている。

TTコースが現実のコースであったら



COLUMN

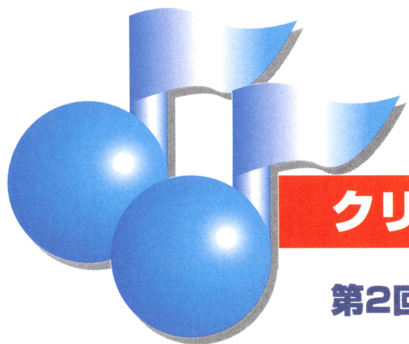
実姉で全日本ロード選手権で活躍された井形マリさんに「TTコース」が実際にあったとしたら、どのように攻めるかを聞いてみた。

コース長を4kmと仮定。使用するマシンはRS125Rで考えていただいた。

全体に高中速コーナーが多くスピードを落として1速を使用するのはヘアピンのみ。ショートファイナルレシオでスタート地点からQUARTER BRIDGEまで6速全開。3つ落として3速、その先のS字を全開。これから短い直線を加速して4速CREG WIKKY'S HILLを下りと想定すると5速まで全開。その先、右コーナーを3つ落として2速から4速。HANDLEY'S CORNERのとことがシケインであれば、1速まで落とす。KIRK MICHAELまで3速全開で真ん中で1速落として、2速でまわり次のRAMSEYの中間地点まで4速全開。1つ落としてヘアピンで1速まで落とす。次の加速が大事なので、ここは突っ込みすぎず立ち上がり重視で加速。GOOSENECKまでに3速、切り返してCREG-NY-BAA先まで全開、5速まで入れる。この先の大きめのシケインで3つ落として2速で切り返す。複合コーナーが多いので、ライン取りとスピードの乗せ方が難しいコース。最高速より、3、4、5速の加速重視のエンジンセッティングで足回りもキチンときまらないと全然走れないと思う。

井形とも子

1965年生まれ。
'86年ノービス125ccでレースデビュー。以後着実にポイントを獲得し、'88年に国際A級昇格。日本人で4人目となる女性A級レーサーになる。実妹の運営する『チームマリ』から全日本選手権に6年間参戦。最高ランキングは6位。'94年からは舞台を世界に移し、日本人女性として初めて世界選手権のフル出場の資格を獲得。'95年チェコグランプリにて7位の入賞を果たした。今年は、舞台をドイツに移し、ドイツ選手権の第2、4、5、8戦に参戦する。5月の中旬にニュルブルクリンクのレースで活躍が期待される。また、レースの他に、女性ライダーのためのインストラクターとしての顔を持つ。



クリエイター入門 ～音楽編～

第2回 デジタルサウンドを作ってみよう

「ただプレイするだけじゃ、もうモノ足りない！」というあなたに贈るこのコーナー。

前回、ゲーム音楽CDと一緒に「MIDIデータ集」というものを紹介したが、実は、デジタルサウンドを自作で楽しもうと思うなら、このMIDI規格に対応している電子楽器を使うのが、いちばんの早道。
今回は、MIDIという規格についての基本的な解説と、MIDI音楽を楽しむための機材を紹介しよう。
電子音楽は、突き詰めていくとキリがない、と言われるほど、奥の深～い世界だけど、逆に初心者や、楽器が上手に演奏できないヒトも、気軽に音楽製作に親しむコトができるのだ。

■どうしてデジタル音楽がいいの？

昔のゲーム機とは違い、サターンでは必ずしもデジタル音楽を使う必要はない。というのも、音楽CDが再生できるぐらいだから、生バンドで演奏したものをデジタル録音し、それをBGMとして再生させるコトもできるから。

ただし、それではひとつのゲームにサウンドをつけるたびに、レコーディング・コストが膨大になってしまうため、現在でも、通常はMIDIを使ったデジタル楽器で製作される、いわゆる“打ち込み”の音楽が使われているコトが多い。

これなら、たとえサウンドクリエイターが1人しかいなくても、机の上でオーケストラ演奏のBGMをレコーディングしてしまうコトも可能なのだ。コレがいわゆるDTM(デスクトップミュージック)と呼ばれるものだ。ゲームサウンド・クリエイターを目指すなら、やはり“打ち込み”の基本は押さえておきたい。

■MIDI音楽ってナニ？

MIDIとは、電子楽器を鳴らすためのデジタル情報だけを、互いにやりとりできるようにしようというもの。この情報は、どんな音色（実際には音色番号のみ）の音を、どのタイミングでどんな高さと長さで鳴らすかとかいったもの。MIDIに対応した音源やシンセサイザーなら、この情報を理解して自動演奏させるコトができるのだ。

最近のMIDI機器でのキーワードは、「GM」という規格。GMは“General MIDI”の略で、MIDIデータが扱う128種類の音色番号を統一したもの。MIDI楽器はピアノやギターなどさまざまな音を出せるが、それぞれの音色は単に番号で区別される。このため、各MIDI楽器で音色番号がバラバラだと、演奏するMIDI楽器によって、全然違う曲になってしまう。そこで、「1番はピアノの音」のように決めて、ある程度の曲の再現性を確保しようというのが、GM規格なのだ。

■パソコンでDTM

これからDTMを始めるのなら、まずはパソコンでやるのがオススメ。ミュージシャンにはMacを使っているヒトが多いが、DOS/Vや98などのWindowsマシンでももちろんOKだ。パソコンのほかにとりあえず必要なのは、MIDI音源とシーケンサー・ソフト。そして、鍵盤が弾けるならMIDIキーボードがあると便利。

シーケンサー・ソフトとは、パートごとに入力したフレーズを記録し、それぞれどんな楽器の音色で音を鳴らし、何回繰り返してどこのフレーズに繋げるか、というような命令を出すためのもの。これなら、自分では実際に演奏できない楽器でも、演奏させることがOKになるというワケだ。

さまざまなソフトが発売されているので、自分の使いやすそうなものを選ぶようにしよう。また、ソフトと音源がセットになったパッケージ製品も発売されている。価格面でもお得なので、初心者にはオススメだ。

nmRtkの Gamemusic 0/40

ゲームミュージックの表と裏

nmRtk's
第2回
げーむばんど
Gamemusic 0/40

Hi Everybody!
みなさんこんにちは！
nmRtkでございます。
今回は約束通り
「ゲーム音楽の問題点」「ゲームバンド」
についてお話ししましょう。

●きんきょう

私このたび、ゲームの「企画」をやることになりました！しかもサターンの！

まぁ何という運命。でもわかったんですが、企画って仕事は、楽しいこととつらいことがごちゃまぜであるって感じで、とても刺激的な毎日を過ごしております。

●げーむおんがくのもんだいてん

現在のゲーム音楽の一番の問題点は、それが芸術として認められていないということにあります。

「何をばかな……」と思うでしょうが、現場で作業してきていろいろ考えた結果、そういう結論に至りました。これは音楽だけでなく、ゲームという存在が持つ問題だと思います。

話が堅くなってきたので、先を読むのがユウウツになってきましたね？僕も先を書くのがユウウツになってきました。なので、なぜかはみなさんで考えてください。確信を持って言えるのは、200年後の歴史の教科書には、ゲームは「時代の芸術」として記載されているということです。

それでは次に「ゲームバンド」についてお話ししましょう。



■HELLO!MUSIC! CBX-K1M
発売元：YAHAMA
標準価格：63,000円
対応機種：Macintosh（Windows版もあり）
GM／XG対応のMIDI音源キーボード「CBX-K1XG」に、シーケンス・ソフト「HELLO!MUSIC!」、XGデータ曲集が付いた、ビギナー向けパック。



■Studio-in-a-BOX for AKAI
発売元：カメオインタラクティブ
標準価格：79,800円
対応機種：Macintosh
AKAIのGM対応サウンドモジュールとシーケンス・ソフト「Vision 2.0J」、MIDIデータ曲集などがセットになったオールインワンパッケージ。



■KORG AG-302
発売元：KORG
標準価格：49,000円
対応機種：Macintosh(Windows版もあり)
GM対応音源「AG-3」に、ビデオマニュアルまで付いたシーケンス・ソフト「Free Style」から、音色編集ソフトまでもついて低価格が魅力。



■ミュージ郎SK-50
発売元：ROLAND
標準価格：75,000円
対応機種：Macintosh （Windows版もあり）
MIDIキーボードとGM/GS対応音源「SK-50 IV」に、シーケンス・ソフト「Ballade」から、簡単作曲、アレンジ音色エディットなどの豊富なソフトがパッケージ。

●げーむばんどとは？

「ゲームバンド」とは何だと思いますか？ゲームをするバンド？違います。ゲームを宣伝するバンド？半分当たりです。ゲーム音楽を演奏するバンド？当たりです。

これは日本にしかない（と思う）特殊なバンドで、ゲーム音楽を演奏するのが主な目的のバンドです。メンバーはゲーム会社の社員、もしくはゲーム会社の雇いミュージシャンの場合がほとんどです。一般の人が目にすることも、耳にすることもあまりないのですが（実は気がつかないだけで、あなたもよく「聞いている」のですが）、一部の熱狂的なゲーム音楽マニアの中で支持されています。

あなたもレコード店で見たことありませんか？「ゲームミュージック」というコーナー。あそこにあるのが「ゲームバンド」のCDたちです。

有名どころでは「ズンタタ」（タイトー）、「ゲーマデリック」（データイースト）、「コナミ矩形波倶楽部」（コナミ）、その他個人として古代祐三さん、光吉さん（セガ）、葉山宏治さんがいます（えっ誰も知らない!? あなたは正常です）。

でも、「ゲームバンド」は、ゲーム業界の中ではかなり派手に見える部分だと言えるでしょう。実際、「ゲーム会社に就職したい」という人の何人かは、このゲームバンドのきらびやかな部分に惹かれて面接にくるそうです。

しかし、僕も「ゲーマデリック」というゲームバンドで活動してるわけですが、実状は全然違います。

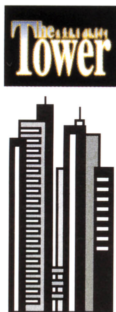
だいたい、バンドってのは「有名になりたい」「モテたい」「リッチになりたい」という基本３原則の動機のもとに成り立ってます。しかしゲームバンドは「あまりハデに動くとまずい」（クビになる）、「練習しても残業にはならない」（会社によって違うが）、「CD出してもフトコロには入ってこない」（通常は）と、「それじゃやるなよ！」って言われそうな状況でやってます。それでもやっているのは、単純に「演奏したい」、「人を楽しませたい」という本能でしょうね（あぁ、なんて献身的な人たちなんでしょう……）。

でもゲームバンドはこれからも続いていくでしょう。その中でも希望の星は、セガの光吉さんと、「兄貴」こと葉山さんでしょう。このお２人に道を切り開いて行っていただきたいものです（光吉さん葉山さんがんばってね！）。

ゲーム音楽界で有名なこの２人。知らなかったらCD聞いてね。ゲーマデリックもね。

★次回のお知らせ

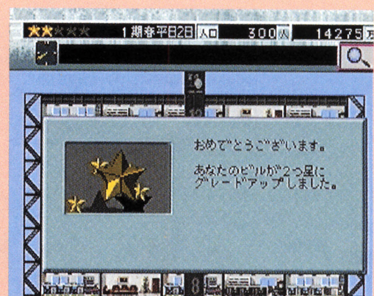
次回が最終回です。だんだん私的な意見の場となってきましたが、最後はどうなるか、僕も想像できません（実はまだ考えていない）。でも、最後までおつきあいください。
ご意見は、
GEA02751@niftyserve.or.jpまで。
じゃね。
P.S.「E3」というショーを見にロスに行って来ます。次回に報告しますね。



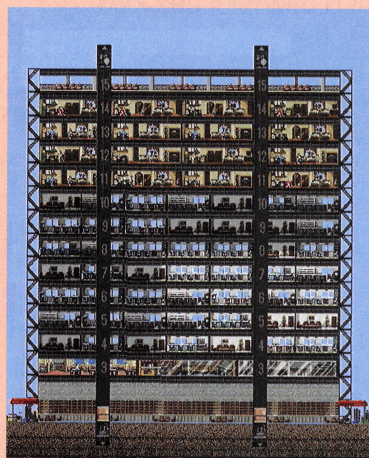
「ザ・タワー」建設コンサルタント

第1回　～タワーへようこそ～

『The Tower』
オープンブック　標準価格6,800円
©1996 OpenBook Co.,LTD



▲二つ星にグレードアップすると
上のような祝福のメッセージが現れる。


▲二つ星の建築例。目標までの道のりはまだ遠い。

ビルのオーナーとなって高層ビルを建築するシミュレーションゲーム「ザ・タワー」。
パソコン版も含めると世界中で60万本以上も売れている大ヒットゲームなので、すでにご存じの方も多いことでしょう。
その一方、始めたはいいけれど、なかなか思うようにビルを拡張できずに手をこまねいている人もいるのではないでしょうか？
アイテムを設置したのはいいけれど、全然人が集まらない。
条件は満たしているはずなのにいつまでたってもグレードが上がらない……。
このコーナーでは、スタートから「Tower」グレードに至るまでの道のりを、実際にビルをつくりながらご説明していきます。
ご案内は「Tower」建設コンサルタント『ゼット建設』のタワミさんです。

●最初は土地選びから

いらっしゃいませ。お客様、なにやら高層ビルを建設したいとか。バブルもはじけたこのご時世に羽振りのいいことで、オホホホ。失礼いたしました。では、どこにビルを建てましょうか？　建設用地には商業都市、ビジネス都市、国際空港都市、リゾート都市の4種類がありまして、「Tower」グレードを目指すのなら、商業都市が得策かと。

お客様、ここはいい土地ですよ。商業都市というだけあってショップやレストランの需要も多いし、オフィスも建てれば建てただけ会社が入ってきます。これがリゾート都市などになりますと、みなさん遊びに来る土地柄、オフィスの需要がなくなってしまうなんてこともあるんですから。

では、ビルに名まえをつけましょうか。あとで変更することもできるので、深刻にならずとも大丈夫です。

土地も決まって名まえもつけたら、いよいよ建設開始です。その前に、手持ちの資金を確認したいんですが。いえ、お客様のフトコロを確認しようってわけではないんでございますですよ。オホホホ。え。2億円ですか……。お客様、ちょっとアレなんですけれど、いい融資のお話があるんですのよ……。いま話題の住○とかとは無関係ですんで、安心してください。

●二つ星までは一気呵成

さて、4億円（※1）あれば、かなり強気な建設が開始できます。ガンガンいきましょう。今回の目標はとりあえず二つ星。条件は総人口が300人になることです。まずはロビー（※2）をつくります。ビルはロビーの横幅以上には広げることができないので、余裕をもって設置するとよろしいかと。とはいえ、最初のうちは横に手を広げすぎても後が続かなくなるのでほどほどに。ロビーとオフィス、レストランの大量設置で、二つ星は楽々クリアできるでしょう。

●移動手段に気配りを

ここで注意したいのは、階段でもエレベーターでもいいんですが、移動設備が無いとどんなアイテムを設置しても人はやってこないということ。よく考えてみれば、当たり前ですけどね。

そういえば、ビルの住人たちは、目的の階にスムーズに行けないとすぐに怒って苦情を言ってきます。移動設備、とくにエレベーターの取り扱いには十分注意をしてください。階段は設置費用が安くて手軽なんですが、住人たちは歩かされることも嫌いますので、その辺考慮してあげてください。わがままですけど、あきらめるしかないですね。

この段階ではまだ住宅には手を出さないのが無難です。理由はまた次回に。では、またのお越しをお待ちしております。「Tower」建設コンサルタントのタワミでした。オホホホホ……。

「The Charm Of English Muffin」――オープニングテーマ――

軽快な音楽とともに始まるオープニングムービー。ビル内のさまざまな光景とともに流れるこの曲はなに？　誰が歌っているの？　そんなギモンを持った方も多いのでは。この曲のタイトルは「The Charm Of English Muffin」。ちょっと“モリタカ”似で話題のヴァイオリニスト、高嶋ちさ子さんのソロユニット「CHOCOLATE FASHION」の曲です。

高嶋さんは、6才でヴァイオリンを始め、大学を卒業後は海外留学し、マイアミのオーケストラに所属していました。その後、日本での音楽活動のために帰国し、1995年5月24日デビューアルバム「CHOCOLATE FASHION 1」をリリース。ユニット名は、好きなドーナツの名前が由来だとか。

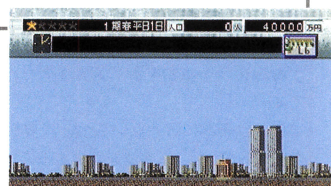
「The Charm Of English Muffin」は、東芝EMIより発売されている「ザ・タワー」オリジナル・サウンド・トラックに収録されています。このCDには、「ザ・タワー」内で使用されている曲やオリジナル曲も多数収録されているので、是非聴いてみてください。



■「Sound of Tower」
東芝EMI　TOCT-9341
2,800円（税込）

㊙融資で資金倍増!?

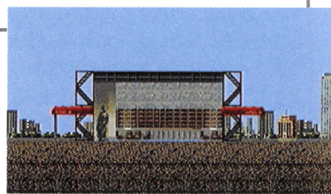
（※1）R→Z→Y→X→Z→Y→X
ゲームスタート時の手持ち資金はどの建設用地でも一律2億円。これでもゲームは進められるけれど、資金は余裕があったほうが進めやすい。ゲーム開始直後、なにも設置していないときに上のコマンドを打ち込んでみよう。資金が倍増するぞ。



▲R→Z→Y→X→Z→Y→Xとゆっくり押すと……

吹き抜けロビーで見栄え抜群

（※2）X→Y→Z→X→Y→Z→R
ロビーはビルの顔。上のコマンドを打ち込んでからロビーを設置すれば、ちょっと豪華な2階吹き抜けのロビーが設置できます。すでにロビーを設置してしまった後や、1階以外のロビー（スカイロビー）には使えないので注意してください。


▲こちらはX→Y→Z→X→Y→Z→Rと入力

collection

GSZが独自の視点で収集した珠玉のゲーム・コレクション。
いずれ劣らぬ名作、奇作、大作はここで新たな息吹が吹き込まれる。
GSZコレクション。
それは、サターンソフトの殿堂である。

COLLECTION NO. 1
『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！』
世界最強クラブをつくるための監督術と経営論。

COLLECTION NO. 2
『アローン・イン・ザ・ダーク2』
元祖ポリゴンアドベンチャーを堪能。

COLLECTION NO. 3
『ファイティング バイパーズ』
緊急前だおしオリジナル攻略。



Jリーグ 最強の プロサッカークラブをつくろう!



業界初のスポーツシミュレーションとしてリリースされた「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!」発売後3カ月を数える今でもクリアしたという声を聞かず超難解な内容だ。ゲームは199X年にJリーグに昇格したクラブとしてスタート。人件費20億円、本拠地選択費用10億円が元手だ。新入りJリーグクラブの代表兼監督のキミは選手のみならず秘書、監督、スカウトらと一致団結して資金を増やしながら選手を鍛えJリーグを勝ち抜かなくてはならない。
特に１年目は鬼門中の鬼門。なぜならファーストステージ、セカンドステージともに15、16位になるとゲームオーバーになってしまうからだ。当然のことながら数多くのプレーヤーが手間取っている。
そこでこの項では選手強化の基本と経営の基本をわかりやすく解説する。

タイトル：
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
標準価格：6,800円

鬼門の一年目を乗り切ろう

1 欧州型か南米型か。

この段階ではあまり神経質にならなくても良い。なぜならその後の選手の入れ替わりや監督の練習方針のよって大きく変わってくるからだ。ただ欧州型か南米型によってそのあとに控える初期選手獲得時の外人選手の国籍が違う。後は現実のサッカー界と一緒で欧米型が3-5-2、3-4-3システム、南米型が4-4-2、4-3-3が基本であることを覚えておこう。

2 監督選びのポイント

ゲーム開始後数年はひたすら選手の個人能力を引き上げなければJリーグでは通用しない。「主に個人技の練習を中心に行う監督ですね」という秘書のコメントをもとに獲得するのがいいだろう。ただレベル的にはあまりたいしたことがない（具体的には練習の成果が悪い）ので契約年数は短くして２～3年後には監督交代といきたいものだ。

3 初期獲得選手のポイント

16人が定員で選手獲得をするわけだが13～14人ぐらい獲得すれば充分。なぜならここにはJリーグでいきなり通用する選手はほとんどいないからだ。いずれJリーガーを獲得しないと1年目すら乗り切れないことを頭にいれておこう。また年俸と１年目の実力は比例しないので外人も3人にこだわることはない。もしパラメータが高いとすればベテランか?

4 スカウト選びのポイント

「若手に人脈～」のあるスカウトを選ぶのがポイント。（次ページ表を参照のこと）若手J リーガーは比較的年俸も安く実力のある選手が多い。今度の五輪代表選手などは当然要チェックとなる。表中のスカウトが一年目に現れなくても２～３年のうちに入れ替えないとクラブの核ができない。



厚い守備のヨーロッパ型か、攻撃重視の南米型か好みがわかれるところ。



このゲームの監督の役割はじつは練習効果の違いにある。



初期獲得の選手には愛着が湧くものだがすぐに厳しい現実に直面する。



スカウトによって獲得できる選手の年齢、質、国籍などが異なる。



5本拠地選びのポイント～

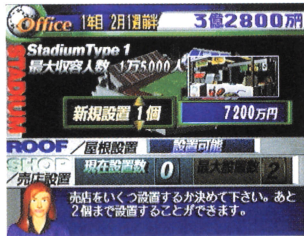
編集部お勧めの本拠地を表にしてみた。いずれも(サッカー人気)集客力、将来のスタジアム増設に備えた人口40万人以上の土地である。どうしても自分の地元でという人以外は参考にするといいだろう。表を見ればわかるとおりほとんどが県庁所在地、やはり客集めには大都市が有効なのだ。

6 経営のポイント

まず練習場を芝に張り替えるか増設するかの選択。1年目の初頭にかかる資金の残高は多くて5億円といったところか。資金力から考えてまず芝に張り替えてから練習をはじめよう。当然練習効率はアップする。続いて資金力アップの一番手っ取り早い方法としてスタジアムに売店をつけることがあげられる。



このゲームの最大のポイントは資金力。選ぶ本拠地によって大きく変わってくるのだ。



たかが売店というなかれ。たった２つでも１年で2、3億円違う。

Jリーグの有力選手を引き抜くならこのスカウト	
佐々木永治	天野　豪
岡本茂盛	加藤文雄
田中五郎	林　浩
藤井治行	村上　鎮
吉田小五郎	松本　幸市
西野良輔	
多田亮介	
遠藤　勇	
寺岡　清	
大屋竹司	
佐々木国彦	
青木賢一	
加藤優作	
赤坂　孝	
亀田　光	

＊交通の便、サッカーの人気は５段階評価
（１：悪い～５：良い）

都道府県	都市	人口(単位:千人)	交通:の便	サッカーの人気
北海道	札幌市	1671	5	4
宮城県	仙台市	918	5	4
栃木県	宇都宮市	426	3	4
埼玉県	浦和市★	418	3	5
	大宮市	403	3	5
	川口市	438	3	4
千葉県	市川市	436	3	4
	千葉市	829	5	4
	船橋市	533	4	5
	松戸市	456	4	4
東京都	東京	8163	5	5
神奈川県	川崎市★	1173	5	5
	相模原市	531	4	5
	横浜市★	3220	5	5
新潟県	新潟市	486	4	4
岐阜県	岐阜市	410	3	4
静岡県	静岡市★	472	4	5
愛知県	名古屋市★	2154	5	5
京都府	京都市★	1461	5	5
大阪府	大阪市★	2623	5	5
	堺市	807	5	5
兵庫県	神戸市	1477	5	5
	西宮市	426	3	5
岡山県	岡山市	593	4	4
広島県	広島市★	1085	5	5
愛媛県	松山市	443	3	4
福岡県	北九州市	1026	5	5
	福岡市★	1237	5	5
長崎県	長崎市	444	3	4
熊本県	熊本市	626	4	4
大分県	大分市	408	3	4
鹿児島県	鹿児島市	536	4	5
海外	欧州＊	1300	5	5
	南米＊	800	3	5
	アジア＊	500	4	4
	ワールド＊	2000	5	5

★印のついた都市はJリーグクラブの本拠地　＊:海外の試合で使われるスタジアム

効率的な練習でチーム力を強化

◆**練習によって選手の何が変わるのか?**

いうまでもなく、サッカー選手としての能力であり、それはクラブの勝利へとつながっていく。また、練習によって上がるパラメータも走力&体力などのフィジカル面から、作戦理解や判断力など頭脳的プレーに関わるものまで、じつにさまざまだ。どの練習がどのパラメータをどれだけ上げるのか?そのすべてをここで理解しておこう。監督を差し置いて練習の指示を出すのは、それからでも遅くはない。

◆**目安となるのはコーチの一言**

各選手の能力は、モニター上に3本の棒グラフで表される。緑が攻撃力、そして、その隣りの青が守備力だ。たしかにグラフの伸びている選手の方が優秀なのは、なんとなくわかる。しかし、本当にあのシュート練習が実を結んでいるのか?組織的な作戦を理解しているのか? そこまではわからない。ここで登場するのがコーチである。練習終了後には彼にコメントを求めるといいだろう。練習の成果がどんなものか、厳しく、そして的確に答えてくれる。各練習において達成度別にコーチのコメントをまとめておいたので参考にしてほしい。

◆**疲労とうまくつきあおう**

能力を表すグラフは3つと言ったが、説明したのはふたつ。残りの右端の赤いグラフは練習によってたまっていく"疲労度"と"不満"を表す。残りの2本と同様に上へ伸びていっては困るわけだ。不満解消法についてはのちに述べるとして、ここでは疲労にについて解説。まずコンディションが安定しなくなる。そしてケガをしやすくなるのだ。このような事態を避けるためにも赤グラフがMAXの2/3まできたら練習には参加させずに休ませる。

●基本練習

グラウンドを疾走する、ボールを力強く蹴る……ポジションや作戦に関係なく、サッカー選手としての能力を上げるのが基本練習だ。まずはここで、厳しいシーズンを乗り切るだけの体を作ろう。また、上がるパラメータの種類は少ないが、数値の上がり幅が大きいのも基本練習の特徴だ。コーチのコメントで"まあまあ～""じゅうぶん"が出るまでみっちり鍛えよう。ここで、色気を出していきなり特別練習など行わないこと!

1 まずは定番の走り込み

だまされたと思って4カ月ほどGKを除いた選手全員にランニングをさせてほしい。そして試合を観戦してみる。最初は相手のドリブルに追いつけなくて転んでいたのがどうだろう。しっかりディフェンスに行っているはずだ。後半に入っても、力強くゴールを決めてくれるだろう? 嬉しさと同時に、昇格1年目の選手たちは、なんてひ弱なんだと、ちょっぴり悲しくなる。となると筋力アップを計りたいが、この練習メニューはクラブハウスにジムやプールなどの施設ができてから使おう。

2 得意なプレイを与えてやる

その選手にボールをどのようにコントロールさせるかを考える。ゴール前でシュートさせるか、パスでチャンスを作らせるか、それともハードタックルで相手のエースからボールを奪う役割を与えるか。とりあえずFWにはシュート練習をみっちりとさせておく。シュート練習はPKの成功率にも関係しているようだ。



▼表1 基本練習効果：A(効果大)～H(効果小)

上がるパラメータ/練習項目	パス練習	ドリブル練習	シュート練習	ディフェンス練習	基本全般	ランニング	筋力アップ
パス	A				H		
ドリブル		A			H		
ボールキープ		A			H		
シュート			A		G		
ヘディング			A		H		
スライディング				A	H		
ブロック&カット				A	G		
センタリング	A				H		
連携							
走力	G	G	F	F	G	A	D
スタミナ					G	A	D
ジャンプ力							
あたりの強さ		D		C		E	B
プレイスキック	G		B				
反射神経(GK)							C
セーブ力(GK)							
読み&カン(GK)							
判断力	G	H	G	G			

●特別練習

プロのサッカー選手としての体ができあがり、シュートやドリブルなど選手個人の"色"も決まった。そうなればポジションを確定させるべくこの練習に取り組もう。基本練習よりパラメータ数値の上がり幅は少ないが、各ポジションごとに要求されるほとんどのパラメータを一度に上げることができる。だが、注意点がひとつ。この練習は同じ練習を選んだ選手同士、グループで行われる。このとき相性の悪い選手同士で練習すると、成果が全然あがらない。もちろん、実際の試合でもそのふたりがいい連携をみせることはないだろう。そんな状況はコーチが教えてくれるので、片方を休ませるなどして対処しよう。

▼表2 特別練習と作戦の効果

上がるパラメータ/練習項目	攻撃力強化	ボール支配力強化	守備力強化	GK適性強化	攻撃重視	守備重視	ノーマル	カウンター	リベロ	ゾーンプレス	ラインDF
パス	E	D	F	H	F		G	F		F	
ドリブル	D	E			F		G				
ボールキープ	D	D			F		G		F		
シュート	F							F			
ヘディング	G		E								
スライディング			D			F	G	F			F
ブロック&カット			D			F	G				F
センタリング		E							F		
連係	C	D	D		D	F	G	F	E	F	F
走力					G	G	G	G	G	E	G
スタミナ										E	
ジャンプ力											
あたりの強さ	G	G	G	D		F					
プレイスキック		G									
反射神経(GK)				E							
セーブ力(GK)				A							
読み&カン(GK)				D							
判断力	G	G	H	G	G	G	G	G	G	G	G
精神力											
攻撃重視(作戦)					B						
守備重視(作戦)						B					
ノーマル(作戦)							B				
カウンター(作戦)								C			
リベロ(作戦)									B		
ゾーンプレス(作戦)										D	
ラインDF(作戦)											C

★コーチのコメント(省略形1良い～悪い5)

☆攻撃力強化
1……どんな守備でも崩せますよ!
2……バリエーションが増えてきました。
3……もっと経験が必要です。
4……敵のDFにすぐ止められてしまいますよ。
5……攻めの形がバラバラですよ。

☆ボール支配力強化
1……見事に調和していますよ!
2……きっと試合の主導権を握れるでしょう。
3……格上のクラブには通用しないでしょうね。
4……攻撃にバリエーションがないですよ。
5……試合が思いやられますよ。

☆守備力強化
1……守備から攻撃の切り替えもスムーズですよ。
2……なかなか敵も点を取れないでしょう。
3……時々ヒヤッとする場面がありますね。
4……攻撃に集中させるのは難しくなりそうです。
5……守備が穴だらけですよ。

☆GK適性強化
1……非常にいい状態ですね。万全の体調ですよ。
2……もう教えることはほとんどありません。
3……まあまあといったところですね。
4……まだ未熟さが目立ちます。
5……話になりませんね。

●作戦練習

クラブが取っている作戦に関する理解力を高める。クラブ全員の連携が高まるとともに、その作戦に必要な能力パラメータも若干アップする。たとえばカウンターなら、スライディング、パス、走力など攻守の切り替えからの速攻に必要なパラメータが上がるわけだ。ただし、この練習は毎回する必要はない。月に1回、確認の意味で行うといいだろう。またはカップ戦など短期決戦の前には集中して練習し、クラブ全体のコンディションを整えておくのがいいだろう。

★作戦自体の難度

※難度の高い作戦ほど覚えるのに時間がかかる

高い:ゾーンプレス

普通:リベロ　カウンター　ラインDF

低い:攻撃重視　守備重視　ノーマル



★コーチのコメント(省略形1良い～悪い5)

☆攻撃重視

1……あまりある破壊力抜群の攻撃ですよ。
2……多彩な攻撃を見せてますよ。
3……形にはなってきてますね。
4……単調な感じがしますね。
5……動きがバラバラになっています。

☆守備重視

1……ゴール前に壁があるかのよう。
2……スキのないディフェンスを見せています。
3……数的優位性を活かした守備をしてますね。
4……対処できる形ができていませんよ。
5……ゴール前に無駄に集まっているだけ。

☆ノーマル

1……サッカーの教科書に載せても恥ずかしくない。
2……うまく絡みあったプレーですよ。
3……無難に攻撃と守備をこなしています。
4……作戦の意図が伝わり切れていない。
5……バランスがうまく取れていませんよ。

☆カウンター

1……電光石火の攻撃が始まっていますよ。
2……ボールを奪って的確に味方に渡していますよ。
3……とりあえずカウンターになっていますね。
4……攻撃に移るまでがちょっと遅いですね。
5……基本的な守備がまだできていません。

☆リベロ

1……ゴール前に神出鬼没といった感じですよ。
2……攻撃参加するタイミングがわかってますよ。
3……攻撃にも絡んでいます。
4……本来の仕事がおろそかになっています。
5……ゴール前に戻るタイミングが悪すぎます。

☆ゾーンプレス

1……相手に全然攻撃を許しませんよ。
2……パスコースを潰すことに成功しています。
3……コンパクトなサッカーを展開している。
4……プレイヤーに対するチェックが甘い。
5……ボールのあるところに集まっているだけ。

☆ラインDF

1……敵のオフサイドを誘っていますよ。
2……意思統一がなされていますよ。
3……フラットなディフェンスライン。
4……押し上げるタイミングが遅い。
5……バラバラで指示ができませんよ。

●試合

実戦で得られるモノは"経験"である。これがなかなか侮れない。敵味方22人が活躍する場所での緊張感は、選手の成長に大きく好影響を与える。

1　実戦で作戦を身につける

これは作戦練習よりも顕著に現れる。先ほど作戦練習は月に1回でOKと述べたのも、試合中にタップリ練習できるからだ。

2　試合の相手で効果も変わる

嬉しいことに特別練習並みにポジションごとのパラメータもあがる。この数値の上がり幅は試合形式と相手のレベルによって上下する。練習試合よりも公式戦、相手は国内クラブよりも海外のレベルの高いクラブのほうが数値をたたき上げてくれる。このとき試合の勝敗は関係ない。だから2月や7月などプレシーズンマッチを組むときには、海外クラブがオススメ。ただし、遠征には、それなりの費用がかかる。

▼表3　試合効果FW

上がるパラメータ/相手クラブと試合の種類	国内-練習	海外LV1-練習	海外LV2-練習	海外LV3-練習	国内-公式	海外LV1-公式	海外LV2-公式	海外LV3-公式
パス	H	F	E	E	F	C	D	E
ドリブル	H	F	F	G	G	D	E	F
ボールキープ	H	F	F	F	G	D	E	F
センタリング	H	G	F	G	G	F	F	F
連係	F	D	E	F	F	C	D	E
走力	H	F	G	G	G	F	G	G
スタミナ	H	F	F	G	G	F	F	F
あたりの強さ	G	D	E	F	F	D	E	F
判断力	F	D	E	E	E	C	D	E
精神力	G	D	E	F	F	C	D	E

▼表4　試合効果MF

上がるパラメータ/相手クラブと試合の種類	国内-練習	海外LV1-練習	海外LV2-練習	海外LV3-練習	国内-公式	海外LV1-公式	海外LV2-公式	海外LV3-公式
パス	H	F	E	E	F	C	D	E
ドリブル	H	F	F	G	G	D	E	F
ボールキープ	H	F	F	F	G	D	E	F
センタリング	H	G	F	G	G	F	F	F
連係	F	D	E	F	F	C	D	E
走力	H	F	G	G	G	F	G	G
スタミナ	H	F	F	G	G	F	F	F
あたりの強さ	G	D	E	F	F	D	E	F
判断力	F	D	E	E	E	C	D	E
精神力	G	D	E	F	F	C	D	E

▼表5　試合効果DF

上がるパラメータ/相手クラブと試合の種類	国内-練習	海外LV1-練習	海外LV2-練習	海外LV3-練習	国内-公式	海外LV1-公式	海外LV2-公式	海外LV3-公式
パス	H	F	G	H	G	F	G	G
スライディング	H	F	G	H	H	E	G	G
ブロック&カット	H	F	G	G	G	E	F	G
連係	F	D	E	F	F	C	D	E
走力	H	H	H	H	H	H	H	H
スタミナ	H	H	H	H	H	H	H	H
あたりの強さ	G	F	F	G	F	E	E	F
判断力	F	D	E	E	E	C	D	E
精神力	G	D	E	F	F	C	D	E

▼表6　試合効果GK

上がるパラメータ/相手クラブと試合の種類	国内-練習	海外LV1-練習	海外LV2-練習	海外LV3-練習	国内-公式	海外LV1-公式	海外LV2-公式	海外LV3-公式
連係	F	D	E	F	F	C	D	E
走力	H	H	H	H	H	H	H	H
スタミナ	H	H	H	H	H	H	H	H
ジャンプ力								
あたりの強さ	F	D	E	F	F	D	E	F
プレイスキック								
反射神経(GK)	G	E	F	G	F	E	F	G
セーブ力(GK)	G	D	E	F	F	D	E	F
読み&カン(GK)	G	C	D	E	F	B	C	D
判断力	F	D	E	F	E	C	D	E
精神力	G	G	G	G	F	C	D	E

鬼門の1年目戦い方の基本

7 作戦の選び方

はっきり言ってこれが絶対有利という戦い方は存在しない。ただライバルクラブが様々なフォーメーションを用いてくるのでそれなりの対策は考えられる。まずJリーグがVゴール方式で争われているのがポイントで得点力が不可欠であること。つまり0-0という試合はありえないというわけで守備偏重の戦術は避けたほうがいい。そこでVゴール方式に最も合う戦術としてディフェンダーのオーバーラップがしやすいリベロをまず勧める。リベロとは(自由な人)という意味でディフェンダーの1人が自由にポジションを変えて攻撃参加をすること。現代のサッカーでは最終ラインのオーバーラップは重要な得点源となる。フォーメーションは一度決めると変更が難しい。ゆくゆくは補強を繰り返すのだからポジションチェンジにも対応しやすい4-4-2あたりがベストかもしれない。また攻撃重視、守備重視、ノーマル、ゾーンプレス、カウンターと様々な作戦を選べるので迷うかもしれないが攻撃重視&カウンター(守備重視)など攻守ひとつずつの作戦でいくのが理想だ。作戦と選手の相性は一概にはいえないが移籍選手に限っては昔いたクラブの得意の作戦がベターのはずだ。以上が作戦選びのポイントだが1年目はその余裕もないはず。思い切って攻撃重視のみ使って点を取りにいくしかないかも。



もちろん好みクラブの作戦を使うのもいいのだが…。

8 選手の起用方法

ある程度パラメータがあがってくると好不調にかかわらず実力のある選手が活躍する。これは現実の試合でもエース的存在の選手は監督の強い方針がない限り滅多に先発をはずれないのと同じだ。しかし1年目は選手のパラメータが低くほとんどだれを使っても同じである。選手育成上は常時出場でパラメータをあげるのもいいが、基本的に調子のいい選手を使っていこう。

「まだ中心選手の獲得を待っているのだ」ぐらいの割り切りが必要である。



初期のころは選手の調子が起用のポイントとなる。

9 勝利プレミアム

勝利プレミアムは選手の体調にのみ影響する。不調の選手が多い場合は惜しみなく使うことだ。特に1年目は資金も少ないしお金を惜しみたくもなろうが「ゲームオーバーになるぐらいなら1億円(最大の投資額)を投入」するぐらいの気持ちでいたほうがいい。なぜならゲームの設定として上位クラブほどステージ終盤に力を発揮する設定になっており最下位争いをしている一年目は順位の近いクラブに勝たないとかなり苦しい。日程表を意識して見るようにして勝利プレミアム投入のポイントを考えることだ。



勝利プレミアムの投入の多少は勝敗に直結する。

10 宣伝広告費

最初の年でも2000万円ぐらいは使いたい。観客動員と視聴率に関係するので重要な経営要素である。

宣伝広告費は自分で高いと思うくらいに設定して効果を確かめることだ。



宣伝広告費は当然観客動員に響く。

11 サポーターズクラブ、ユースチーム

お誘いがあったらすぐに作りたい。それぞれ集客力、新人獲得(移籍料を払わないで獲得できるのは初期選手と新人だけで通常、移籍料は選手の年俸の4倍の費用がかかる)に関わる。



ユースチームはスムーズな新人の供給に必要。

12 留学の基本

留学は選手の能力を大幅に引き上げる。それではどこの国にいけばどの項目がどれくらいあがるのだろう。それを表にしたのがA図だ。それぞれの国の特徴にあったパラメータの設定になっている。



目的別に欧州か南米かを決めよう。



期間は半年、1年、2年にわかれている。

GSZ Collection

留学ガイド



ITALIA
イタリア

伝統的に守備の強さに定評がありワールドカップでも最も評価されるのは常にDFでありGKだった。“カテナチオ”と呼ばれる古典的守備偏重スタイルがいまだに健在でGK,DFの育成にはもってこい(ちなみにACミランの現役イタリア代表のDFマルディーニは95年欧州最高殊勲選手)。逆にW杯のたび得点力不足が嘆かれており(ゆえにスキラッチは“救世主”と呼ばれたのだが)FWの留学先には不向き。守備的MFまでが最も効果的だろう。

DEUTSHLAND
ドイツ

ドイツのブンデスリーガ(1部リーグ)はイングランドと並ぶフィジカルコンタクトの激しいリーグ。

またヨーロッパを代表するストライカーの多くはこの国の出身である(カールハインツ・ルンメニゲ、ルディ・フェラー、ユルゲン・クリンスマンなどJリーグではリトバルスキー、バインなどが有名)。力強い攻撃力を育てるならここ。

NEDERLAND
オランダ

1970年代に「フライングダッチマン」ことヨハンクライフ率いるオランダはW杯準優勝を遂げ世界トップクラスの仲間入りを果たす。

クライフが確立したと言われる「トータルフットボール」はいまも継承されておりバランスの取れたMFつくりにはこの国を選びたい。また世界クラブチャンピオン・アヤックスはタレントの宝庫と呼ばれ数々の名選手を輩出しており子供の頃からのサッカー教育は群を抜いている。

ESPANA
スペイン

FCバルセロナ(欧州有数のクラブチーム)など3-4-3の攻撃的スタイルが特徴。南米選手の流入が多いのでヨーロッパの中でもっともラテンの香りのする国。

攻撃系のパラメータ(ヘディング、センタリング、ジャンプ力、当たりの強さ)がA評価になっておりやはりFWの育成に適した留学先と言えそうだ。

BRAZIL
ブラジル

ご存じ1994年(前回)W杯の優勝国。Jリーグに現役ブラジル代表レギュラー(レオナルド、ジョルジーニョ、ジーニョ、ドゥンガなど)を送り込んでいるのでJファンには一番なじみの深い国といえよう。ジーコ(元アントラーズ)やカレカ(レイソル)に代表されるように個人技に秀でたFWの育成が主目的になる。

ARGENTINA
アルゼンチン

アルゼンチンといえばパワフルでスピーディーな攻撃サッカー。あのマラドーナのがっしりとした体格を思い出して欲しい。セリエAにもバティステュータ(フィオレンティーナ)などを輩出。W杯優勝ごとに衝撃的な天才ストライカーを生み出している(1978ケンペス、1986マラドーナ)。FW育成。

COLUMBIA
コロンビア

あの“髪金”の天才ゲームメーカー・バルデラマを生み出した国。華麗なパスワークを中心にした独特の組み立てはみているものを感動させるほど。
ここに選手を留学させるなら当然MFの育成が主目的になる。

URUGUAY
ウルグアイ

W杯優勝歴(過去にドイツ、イタリア、イングランド、アルゼンチン、ブラジルを含め6チームしかない。)はあるものの、現在ではナシオナル、ペニャロールなどクラブチームの活躍が際だっている。MFの留学先として効果的。

	イタリア	ドイツ	オランダ	スペイン	ブラジル	アルゼンチン	コロンビア	ウルグアイ
パス	A	B	A	B	A	B	A	B
ドリブル	B	A	B	B	A	A	B	A
ボールキープ	B	B	B	B	A	A	A	B
シュート	A	A	A	B	A	A	B	B
ヘディング	B	B	A	A	A	A	B	B
スライディング	B	B	B	B	B	B	B	B
シュートブロック&パスカット	A	B	B	B	B	B	A	A
センタリング	B	B	B	A	B	B	A	A
走力	B	B	B	C	A	A	B	B
スタミナ	B	A	B	B	B	B	B	B
ジャンプ力	B	B	A	A	B	A	B	A
当たりの強さ	B	A	A	A	B	A	C	A
プレイスキック	A	B	A	B	A	A	A	B
GK反射神経	A	A	B	B	A	B	B	B
GKセーブ力	A	A	B	B	A	B	B	B
GK読み&カン	A	B	B	C	B	B	B	C
判断力	A	A	B	B	A	A	B	B
精神力	A	B	B	B	A	B	C	B

＊留学の効果A(効果大)～C(効果小)

スタジアムの大きさと諸施設の効率的な増設

この図はスタジアムの大きさ=集金力と設備維持費の関係を考えてスムーズに資金を増やし最短距離で全設備を整えようというもの。A~Hの順で施設を増築していけば無理がない。

A.15,000人収容スタジアム



B.グランド設備増設



C.40,000人収容スタジアム



D.クラブハウス1回目の増築



E.80,000人収容スタジアム



F.クラブハウス2回目の増築



G.170,000人収容スタジアム



H.クラブハウス3回目の増築



優勝を狙うチーム作り～資金100億円以上、スタジアム8万人

第１段階はJリーグ選手の補強と留学 Jリーグ経営のノウハウ

1 経営の決め手はスタジアムの大きさ

表（前ページ）はスタジアムの大きさ=集金力を考えた各施設の増設時期。例えば4万人収容のスタジアムを増築する前にクラブハウスを増設すると維持費の負担が大きすぎて資金が貯まるのに時間がかかり次のスタジアム建設が大幅に遅れる。当然その間は充分な資金調達ができず満足な補強もできない（ここでいう満足な補強とはトップクラスのJリーガーと外人選手、一流監督を指す）。

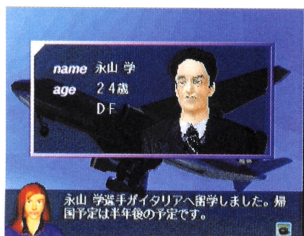
10年目ぐらいになるとクラブの半分以上はJリーガーのはずだが、そのクラブではまだチャンピオンシップは狙えないし(リセットで勝つまでやれば別だが)あくまで資金を増やすためのメンバーといえる。107 Pにあげておいた架空外国人選手などは当然獲得に10億円以上かかるので最低8万人収容のスタジアム以上で経営の安定を図る必要がある。その経営上で重要なのはサポーターズクラブの人数とやはりスタジアムの大きさ=集金力だ。特に前者はホームゲームの観客動員を支えるものでバカにはできない。各スタジアムの増築の時期はぎりぎりの予算なら6月最終週までに。破産がこわいが7月、12月の稼ぎ時(プレシーズンマッチが全て地元開催のため通常月の2倍は稼げる)を挟めば安全だ。この先チャンピオンシップ、クリスタルカップ(チャンピオンシップ優勝の翌年7月に行われるアジアクラブトーナメント)、プラチナカップ(クリスタルカップ優勝の翌年7月に行われる世界クラブトーナメント)を狙うことを考えると3年間クラブ状態を保つために毎年何十億もの補強資金がいる。またそれぞれを最高の設備=最高の練習効率で迎えなければならないのだから施設の増築は最終段階まで進めるのが必須だ。

2 施設の増設

クラブハウスの増設は順番が難しい。というのもケア系の施設(ビュッフェ、マッサージ、医療室)とマシーン＆機材系(スピードジム、パワージム、プール)の施設に分かれるからだ。順序としてマッサージ(選手の疲労の回復が早くなり練習量も増やせる)のあとマシーン＆機材系を充実させ最後のクラブハウス増設のときにケア系の施設を揃えるのはどうだろう。

3 この時期の練習方法の基本とクラブ補強

既に解説したとおり作戦練習などは試合の時に最も効率よくアップする。よってこの時期の練習は基本練習と特別練習を中心にして選手のパラメータ上限までアップさせることが重要。またその究極の方法として留学がある。留学の基本はすでに述べたが、補強する選手はすべて年齢の低い選手にしてひととおり留学を経験させよう。この補強と留学の繰り返しが最強軍団を生み出すすべてで、留学期間中は他の選手の出場機会も確保される。



留学を有効に使うことで効率的なクラブカの強化が見込める。

補強のポイント

ここで補強についてもう少し詳しく解説しておきたい。ここでいう補強はあくまで将来を見据えての補強であって決して次のステージで優勝を狙うという意味ではない。つまりいまの時点で間にあっていると思われる戦力でも3、4年先をみて補強してしまうのだ。特に外人枠3人などは全くこだわらないぐらいでちょうどいい。いい選手がスカウトからリストアップされる瞬間を逃さないことだ。



特別練習は連携を深めるのに効果的、基本練習と合わせて使おう。





最初の”関所”Jリーグチャンピオンシップ、まずはここが目標だ。

クラブ世界一を目指すための人材確保

ここではチャレンジ→クリスタル→プラチナと3年連続で続くカップに勝つために必要な人材を一挙公開だ！このなかの何人かがキミのクラブの救世主となるに違いない。要チェック！

監督

練習の効果は監督に任せようがプレイヤーが選ぼうが上がる数値は同じ。ならばその監督が得意な練習を中心に選手たちを鍛えたい。それと練習を監督に任せるときはスケジュールをチェックしてみよう。基本や作戦など種類ごとの割合は監督ごとに決まっている。レベルの高い監督ほど厳しくて量の多い練習をするものの、じつにいいタイミングで休養を入れてくるのだ。ここに載せているのは、かなり凄腕の監督ばかり。ぜひ参考にしてほしい。

監督が指導しきれない能力は留学でカバーする手もある。



名前	田中勘一	相川寛康	斎藤次郎	福島和憲	山崎 努	臼井富士夫	伊藤征平	金井正雄	徳川 慎	長谷川 修
国籍	JPN	JPN	JPN	JPN	JPN	JPN	JPN	JPN	JPN	JPN
監督ﾚﾍﾞﾙ(SS,S,A)	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
基本練習の効果	5	3	5	3	1	4	2	3	2	4
攻撃力強化の効果	3	2	3	4	3	4	3	3	5	1
ボール支配力強化の効果	2	3	1	2	4	2	3	3	5	2
守備力強化の効果	3	3	3	1	1	3	5	4	5	3
GK適性強化の効果	2	1	5	4	2	4	2	5	5	2
フォーメーション練習の効果	1	2	4	3	4	1	3	5	4	2
戦術練習の効果	5	4	3	2	5	2	3	2	4	1
国内外ﾃｽﾄﾏｯﾁの期待度	4	2	3	4	5	4	3	2	3	2
国内外公式戦の期待度	1	1	3	3	2	3	3	2	2	1
おまかせ練習時の割合※	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1

※（基本：特別：フォーメーション：作戦）

名前	三田作次	鈴木一徳	芦田祐一郎	太田寛貞	橘 正巳	望月勝春	井上秀宏	オリヴェイラ	コントレラス	ガルシア
国籍	JPN	JPN	JPN	JPN	JPN	JPN	JPN	BRA	BRA	BRA
監督ﾚﾍﾞﾙ(SS,S,A)	A	A	A	A	A	A	A	SS	S	A
基本練習の効果	3	1	3	3	3	5	4	4	4	3
攻撃力強化の効果	5	5	4	4	3	4	5	4	3	1
ボール支配力強化の効果	2	3	4	1	3	1	2	4	2	4
守備力強化の効果	1	3	4	3	3	5	3	4	3	3
GK適性強化の効果	5	5	2	5	2	2	3	4	3	4
フォーメーション練習の効果	3	3	2	5	1	1	4	3	3	3
戦術練習の効果	3	4	3	2	4	4	5	3	3	1
国内外ﾃｽﾄﾏｯﾁの期待度	4	4	2	4	3	3	3	3	3	1
国内外公式戦の期待度	2	1	2	2	4	2	4	5	5	3
おまかせ練習時の割合※	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	4.2.1.1	4.2.1.1	4.2.1.1

名前	フォンセカ	アコスタ	フランコ	イグレシアス	ウィリアムス	ウィルソン	デービス	トルイニ	ベッラボッチ	グヤ
国籍	BRA	ARG	ARG	ARG	ENG	ENG	ENG	ITA	ITA	ITA
監督ﾚﾍﾞﾙ(SS,S,A)	A	SS	S	A	SS	S	A	SS	S	A
基本練習の効果	3	4	3	4	3	3	5	3	2	2
攻撃力強化の効果	4	5	4	4	3	5	3	5	3	4
ボール支配力強化の効果	3	4	3	4	4	2	4	5	2	2
守備力強化の効果	3	4	5	4	3	4	3	5	5	1
GK適性強化の効果	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3
フォーメーション練習の効果	2	5	3	3	5	2	4	5	4	3
戦術練習の効果	4	4	5	3	4	4	3	3	4	4
国内外ﾃｽﾄﾏｯﾁの期待度	3	4	4	5	4	3	2	4	3	4
国内外公式戦の期待度	3	4	4	2	4	4	5	5	3	3
おまかせ練習時の割合※	4.2.1.1	4.2.1.1	4.2.1.1	4.2.1.1	2 .4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2

名前	バウアー	フォーゲル	シュタイン	V.D.ﾍｲﾃﾞﾝ	ヴァンベーグ	ハイスマン	ランベール	ジラルド	ルグラン	カイセド
国籍	GER	GER	GER	NET	NET	NET	FRA	FRA	FRA	COL
監督ﾚﾍﾞﾙ(SS,S,A)	SS	S	A	SS	S	A	SS	S	A	S
基本練習の効果	5	5	3	3	2	2	4	3	2	4
攻撃力強化の効果	4	3	1	3	3	3	4	3	1	3
ボール支配力強化の効果	5	4	4	4	5	5	3	4	2	5
守備力強化の効果	4	5	4	4	3	5	4	3	3	5
GK適性強化の効果	3	4	4	4	4	1	4	5	2	3
フォーメーション練習の効果	5	4	1	4	3	1	3	2	4	2
戦術練習の効果	4	2	2	4	4	1	4	3	3	4
国内外ﾃｽﾄﾏｯﾁの期待度	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4
国内外公式戦の期待度	3	2	5	4	4	2	4	4	4	3
おまかせ練習時の割合※	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	4.2.1.1

名前	レアル	カルボ	マルティン	デュリデール	パウエル	ショモジ	ヴァルガ	サンドベリ	リンドストロム	ショディポ
国籍	COL	SPA	SPA	BEG	BEG	HUN	HUN	SWE	SWE	NIG
監督ﾚﾍﾞﾙ(SS,S,A)	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
基本練習の効果	3	3	1	4	2	5	3	2	4	4
攻撃力強化の効果	2	4	1	3	3	3	5	2	3	2
ボール支配力強化の効果	4	4	4	3	4	3	2	4	2	5
守備力強化の効果	1	5	3	4	4	2	5	3	1	3
GK適性強化の効果	2	2	2	3	2	4	2	4	1	2
フォーメーション練習の効果	3	4	4	4	4	4	5	5	1	2
戦術練習の効果	5	3	4	5	4	3	2	5	3	2
国内外ﾃｽﾄﾏｯﾁの期待度	3	4	5	2	3	4	4	5	4	4
国内外公式戦の期待度	1	3	2	3	2	4	3	3	3	2
おまかせ練習時の割合※	4.2.1.1	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.4.2.2	2.1.1.1

名前	バログン	アイエメ	ムベック	シン・ミャング゛ン	鬼島平次※※
国籍	NIG	CAM	CAM	KOR	JAP
監督レベル(SS,S,A)	A	S	A	A	E
基本練習の効果	3	4	2	1	1
攻撃力強化の効果	4	3	4	2	1
ボール支配力強化の効果	5	3	4	2	1
守備力強化の効果	4	3	3	3	1
GK適性強化の効果	2	5	5	3	1
フォーメーション練習の効果	2	4	1	2	1
戦術練習の効果	2	5	4	3	1
国内外テストマッチの期待度	3	3	3	3	1
国内外公式戦の期待度	1	3	1	1	1
おまかせ練習時の割合※	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1	2.1.1.1

スカウト

スカウトにも得意分野がある。Jリーグの有名選手に人脈があって移籍話を持ってくるとか、海外のビッククラブに所属する選手を来日させることができるなどなど。やはり前者は日本人、後者は外国人が中心だ。そのなかでも質のいい選手に人脈を持つスカウトをピックアップしてみた。彼らを雇えば、近いうちにビックネームを連れてきてくるはず。いまから交渉金を確保しておこう。

この段階でも序盤と同様に資金がない人は、若手に人脈のあるスカウトを雇って五輪出場を決めたあのメンバーを狙ってみるのはいかがかな?



有力なスカウトになると、年俸も選手並みにバカ高い。

Jリーグの有力選手を引き抜くならこのスカウト
佐々木永治
荒木幸之助
野中元雄
岡本茂盛
田中五郎
藤井治行
吉田小五郎
西野良輔
多田亮介
遠藤　勇
徳田九郎
松沢秋郎
山岸剛
武内鶴吉
矢部博正

有力外人選手を連れてくるスカウト	
野中元雄	(JPN)
カセレス	(BRA)
スアレス	(BRA)
ブリェト	(ARG)
マルティネス	(ARG)
ワトソン	(ENG)
ドナ	(ITA)
ローゼンベルグ	(GER)
スミッツ	(NET)
ローラン	(FRA)

※カッコ内は国籍

選手

3大カップ制覇をめざす昇格15〜30年目あたりではどんな選手でチームを構成すればいいのか?まず考えられるのが他クラブのJリーグ有力選手で構成されたイレブン。さながらオールスタークラブのようだ。また、架空の日本人選手のなかにも侮れない掘り出し者がいる。まずは若手として登場するが、練習することでの成長ぶりが並みじゃないのだ。海外の有力選手十有力架空日本人選手の組み合わせがいいと、開発陣も語っているぞ。くわしくはP.109のインタビューにて。



移籍金の交渉は3回まで。まずは安くして様子を見る。

有力なJリーグ選手	
選手名	ポジション
前川和也	GK
ブッフバルト	DF
井原正巳	
バシリエビッチ	
ファネンブルグ	
トニーニョ	
ストイコビッチ	MF
レオナルド	
ジョルジーニョ	
ドゥンガ	
ジーニョ	
ラモス瑠偉	
ビスマルク	
前園真聖	
盧 廷潤	
サンパイオ	
ジアス	
サパタ	
デュリックス	
磯貝洋光	
福田正博	FW
スキラッチ	
ヒルハウス	
小倉隆史	
カレカ	
三浦知良	
マッサーロ	
中山雅史	
マルキーニョス	
メディナベージョ	
アルシンド	

有力な架空日本人選手	
選手名	ポジション
飯島潤一郎	GK
織田展幸	
保坂宣之	DF
中沢敦俊	
野田浩次郎	
森崎 敬	
桜井辰史	MF
大本欣二郎	
西村 公	
牧野高志	
佐々木伸彦	
野村大樹	
沢田英吉	FW
矢野竜馬	
井上道哉	
河本鬼茂	

五輪予選で活躍した若手選手	
選手名	ポジション
川口能活	GK
松田直樹	DF
上村健一	
白井博幸	
森岡 茂	
服部年宏	
田中 誠	
鈴木秀人	
前園真聖	MF
廣長優志	
伊東輝悦	
中田英寿	
小倉隆史	FW
城 彰二	
松原良香	

有力な海外架空選手		
選手名	国籍	ポジション
ルッザ	ITA	GK
ハルムベリ	SWE	
プティ	BEG	
イーヤン	NIG	
アンウェイホウ	CHI	
バウアー	GER	DF
デュグロート	NET	
バラッコ	ITA	
サイード	IRN	
デュグラーフ	NET	MF
マルドラド	ARG	
ミッシェル	FRA	
デルヴォー	BEG	
セラソ	SPA	
バルナ	HUN	
キング	ENG	
ムスタファ	SAU	
ミンロ	CAM	
イーブラヒム	ARA	
キムジョンギ	KOR	
イーブラヒム	ARA	
リベイロ	BRA	FW
ナシメント	BRA	
ミューラー	GER	
ロビンソン	ENG	
ファゼカシュ	HUN	
カスティージョ	ARG	
バレーラ	COL	
エスピノーサ	COL	
ダーリン	SWE	
パドバ	FRA	
エステバン	SPA	
フッセイン	IRQ	

●以上の資料はグレートサターンZ編集部で本当に役立つ最低限の資料をまとめました。ここに登場する選手名、監督名、スカウト名などはプレー中に登場したら是非獲得してほしい人だけをピックアップしました。それ以外の解説は実際にプレーして最も効率のいい方法を記しました。シミュレーションの楽しみ方はひとりではないので念のため。

●表中の数字は1〜10の10段階、また英字は人の評価はV、SS,S,A,B,C,D,Eまでの順。

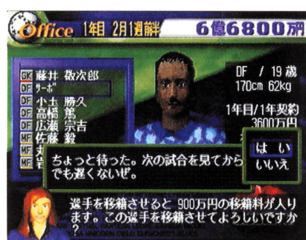
●練習、留学の効果などはA,B,C,D,E,Fの順です。

ミーティングの有効活用～選手たちの声に惑わされるな!～

練習前のミーティングは、
選手たちのコンディションを調べる上で
大切だ。選手の得手不得手が
わかればそれをカバーする練習メニュー
が考えられる。
ただし、ここで耳を傾けるのは
選手ではない。画面下で解説している
コーチだ。さすが練習中に
選手たちを見ているだけあって、的確な
コメントを残してくれる。
これを利用しない手はないぞ。



選手が勝手に思い込んでいる場合もあるので要注意!



いまさら…という気もするが不満の多い選手は容赦なく移籍か解雇。

★コーチのコメント(省略形1良い～5悪い)

☆コンディション

個々の選手たちが持つ"疲労&不満"をわかりやすく表現したもの。調子が落ちている選手は練習や試合には参加させず、いったん休養させよう。これで不満も解消だ。

1……力を100%発揮してくれると思います。
2……かなり体調が良さそうですね。
3……調子も普通といった感じですよ。
4……ちょっと体調がよくないようですね。
5……無理させないほうがいいと思います。

☆不満

タイプ分けすると選手関係、起用法、評価、戦績、そして監督との相性がある。このうち監督との相性が悪い場合は独自のコメントが出される(※参照)。監督との仲を取り持つ手段はない。どちらかを放出するしかない。また、全種類の不満がつのると、練習を怠けることがある(※※参照)。この場合も、他のチームへ移籍させた方がいい。

1……とくに不満はないようです。
2……ちょっと気にかかるところがあるようです。
3……とりあえず様子を見ましょう。
4……ちょっと不満があるようです。
5……ある選手と合わないところがあるようです。
※……監督とどうもウマが合わないようです。
※※…不満がついに爆発したようですね。

☆ケガ

ケガは軽傷なほど、復帰までの時間が短くてすむ。軽傷だと練習や試合に参加できるが、油断は禁物。戦力として期待できないし、休養させるのが正解だ。

1……間もなくクラブに復帰できそうですよ。
●2ターン以内に復帰
2……あまり心配するほどのケガではないようです。
●1～4ターンで復帰
3……練習や試合はできるだけ休ませたほうがいいです。
●5～8ターンで復帰
4……重傷ですから激しい運動なんかできませんよ。
●9～16ターンで復帰
5……完全に治るまで安静にしておくべきですよね。
●17以上で復帰
※ターン＝日程進行を1回使う

☆弱点

コーチのコメントはどれも厳しいが、問題は弱点をどのようにカバーするかだ。上がるパラメータの種類が多い、特別練習が妥当だろうか。弱点を克服しつつ能力も上がって一石二鳥だ。

1……弱点らしい弱点は見あたりませんね。
2……ちょっと失敗することがあるようです。
3……このぐらいのレベルではかなり苦しいでしょう。
4……技術がまったく身についていませんね。

☆セールスポイント

選手たちは自信満々に語るが、これを鵜呑みにしてはいけない。自分ではスゴイ実力と思っていても、まわりを見まわせば大したことなかったりするのだ。コーチのコメントから、さらにセールスポイントがさらに伸びるように練習を続けるか、無視するか判断しよう。

1……この選手の右に出る者はいないでしょう。
2……自信が感じとれますね。頼もしいですよ。
3……私にいわせれば、まだまだですよ。
4……とくに際だった部分は見られませんね。

※ポジション別のセールスポイント
GK:スタミナ、反射神経、セーブ力、読み&カン、判断力
DF:スライディング、シュートブロック、パスカット、走力、スタミナ、判断力
MF:パス、ドリブル、ボールキープ、走力、スタミナ、判断力
FW:ドリブル、ボールキープ、シュート、センタリング、走力、スタミナ、判断力

開発チームのクラブと対戦しよう!

下のパスワードは「Jリーグプロサッカー～」の開発チームのクラブです。あなたも腕試しに挑戦してみては。

(パスワード)
いはほなめ　されとあきさG　んひMいれ
あけRGみ　こFつをいさい　よEひけう
Nひほかを　せつふKみえち　RBおたけ
めつNかさ　けゆあふCまN　あPうNR

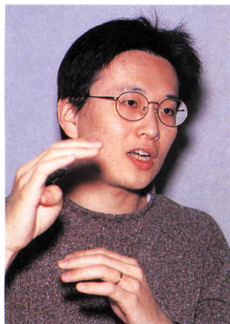
クラブ世界一を目指して

クラブを優勝に導くためのデータとノウハウは以上です。特に監督、選手、スカウトのデータはプレーしながら活用してください。ここに登場する人物は必ずやあなたのクラブの救世主となってくれるでしょう。GSZ編集部では今後もこのソフトの攻略を掲載していく予定です。

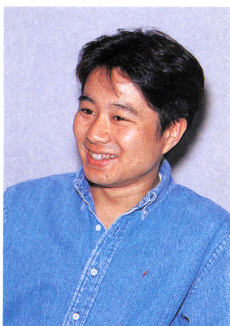
開発者独占インタビュー

～開発裏話とゲームのエッセンス

interview



辰野英志（プロデューサー）
サッカーとの出合いは小学生のとき
サッカークラブで。コロンビアを応援していたが
前回のW杯の成績に失望して
今は予選が始まるヨーロッパ選手権での
オランダに期待している。
日本サッカー界の将来を案じトトカルチョ導入を
強く支持、京都にいったラモスに「なぜだ」の
気持ちを持っている。
日本のW杯招致活動にまず実力で
出場してほしいと感じている。



大橋 修（企画担当）
高校までサッカー部に所属、
典型的な『キャプテン翼』世代。
ブラジル選手の日本人にはできないボール
タッチに強くひかれるという。
五輪予選の1回戦、日本の相手が
ブラジルであることに愕然。
「やはりサッカーはワールドワイド、世界を
目指せるゲームを作りました」

『ダビスタ』超えるシミュレーションを目指して

―この企画がでたのはいつ頃ですか？

辰野：アイディア自体が出たのは2年前ぐらいです。アクションのサッカーゲームって色々あるんですけど野球ゲームに比べて個人ごとの動きでは済まないところがあってはがゆいものを感じていました。それでもサッカー自体魅力的なものだし、何か新しい形はないかと。あと僕自身も『ダビスタ』が好きで、あのゲームを超えるようなシミュレーションが作れないか、ただ競馬の枠にこだわるとあれ以上のものは必要かどうか。

―そこでサッカーがいいかなと？

辰野：やっぱりゲームやってる人ってサッカー好きだなって印象が強いです。そこで誰でもできるようなスタイルで、アクションのスピードについていけない人もサッカー好きな人もできる幅広い層に受けいられるものはないかと。ちょうど時期的に育成シミュレーションが増えてきたのも大きいですね。ただ最初Jリーグじゃなかったんです。

―Jリーグじゃなかった？それは意外ですね。

辰野：最初は架空のクラブ、選手で作ろうかと。やっぱりゲームの内容がお金や移籍の話など内部に立ち入りすぎて、Jリーグは規制が厳しいイメージがあって実名はダメだろうと。でも途中から聞いてみないとわからない、ということでなんとか説得してきました。やっぱり実名かどうかで商品の魅力が違ってくる。例えばラモスやレオナルドを自分のクラブに入れたという感覚と、架空の選手とでは違いますから。

―『プロサッカークラブ～』をジャンルで分けるとシミュレーションになるのでしょうか？

辰野：まあ雑誌によってスポーツゲームとかシミュレーションとか紹介されますが個人的にはシミュレーションだと思っています。おおげさに言えば「スポーツシミュレーション」という新しいジャンルを確立したということになりますかね。（笑）

―かなり難しいという声が多いですが、ゲームを進める上でのポイントは？

辰野：例えば最初の年を勝ち抜くなら、あの頃の選手のレベルって皆そんなに変わらない。そこで調子の良い選手を使うとか、Jリーグの選手を安く獲得して即戦力として使っていくのがオススメです。練習の内容も基本練習と強化練習を中心にしないとなかなか強くなりません。また留学は期間が長いほど効果が上がるので、本当に強い選手でも思い切って2年ぐらい海外に行かせる。その間は残りの選手で我慢することになりますね。やはり長い目でみたクラブ作りが必要でしょうね。

―リーグ後半に相手クラブが強化されるような気がしますが？

大橋：要は自分のクラブが上位にいると周りのクラブはあそこには勝たなければという意識が働くでしょ。首位叩きみたいなもんですよ。

辰野：あとリーグ後半になればなるほど優勝戦線に絡むクラブと、そうじゃないクラブと分かれますよね。上位にいるクラブは気も張っていて安定した力を発揮できる。優勝争いをしているときのライバルクラブほど、しっかりした強さ持つ設定になっている。簡単に自分のクラブだけが抜け出すことはないです。

大橋：運の悪い日程だとつらい。シリーズ終盤で上位クラブとあたると叩かれちゃう。

―シミュレーションというと自前の選手を育てるという感覚が強いらしく、ライバルクラブから選手を引き抜くと強くなるシステムに違和感があるという声も？（このゲームの性質上J16チームの枠のなかでプレイするので、他のクラブの有力選手を引き抜くと相対的に自軍が強くなる）

辰野：やっぱりシミュレーションはリアルさがないと感情移入できないというのが大前提。実在のJリーガーを獲得して自分のクラブに愛着を持てるしくみなんです。確かに日本のトップクラスのJリーガーを集めれば強くなりますが、実はクリスタルカップ以降はそれでは通用しない。このゲームを極めればきっと架空の選手だけで戦うようになりますよ。

―続編の予定は？

辰野：具体的な日程は決まっていませんが、プロジェクト内部の不満の声とか、まだまだ納得してません。シミュレーションは2、3と回を重ねるごとにシステムが固まっていくし、絞り込まれていくのでまたやりたいですね。ご声援をよろしくお願いしたいです。やっぱり、続編以上のものをつくりたい。例えば見るだけでなく自分で試合もしてしまうことも可能にするとか。あと、このゲームのシステムは他のスポーツにも生かせるんじゃないかとも思っているんですよ。

―それは楽しみですね。期待して待っています。
今日はありがとうございました。

アクションと謎解きで繰り広げられる
アドベンチャーゲーム

アローン・イン・ザ・ダーク2

ALONE IN THE DARK 2
JACK IS BACK

アドベンチャーゲーム
発売元：エレクトロニック・アーツ・ビクター
標準価格：5,800円
発売中

もともとは、パソコン用で登場したアドベンチャーゲーム。
難易度は高めだが、ストーリー設定がオトナ向けなので、GSZ読者にはぜひ楽しんでほしい1品。

ここでは、アローン2を楽しむための基本的なことと、全ストーリーのだいたい1/3ぐらいまでの攻略ヒントをお届けする。
アドベンチャーゲームという性格上、攻略ヒントは、どうしても詰まってしまったときに参照してほしい。

ポリゴン空間で繰り広げられるアクションホラー

「アローン2」は、背景やキャラクターがすべてポリゴンで表現されているアドベンチャーゲームだ。1920年代のアメリカを舞台に、妖しい屋敷を探索するホラー仕立ての内容になっていて、キャラクターのリアルな動きとカメラワークは、まるで新種のホラーアニメ映画を見ているかのようだ。プレイしていくうちに、アローン2の世界にグイグイと引き込まれて行くことになる。


この道の向こうに、いったいどんな恐怖が待ち受けているのだろう……。

誘拐された少女を救い出せ!

有名な映画プロデューサー、ジョージ・ソーンダースの娘、グレースが何者かに誘拐された。遅々として進まない警察の捜査に、ジョージは腕利きの探偵ストライカーに仕事を依頼した。

事件を調査するうちに、グレースが呪われた屋敷「ヘルズ・キッチン」にいることをつきとめたストライカーは、同じ探偵であり、仲間でもあるカーンビーに電報を打って場所を知らせ、単身「ヘルズ・キッチン」に忍び込んでいってしまった。

連絡を受けたカーンビーは、愛銃を片手に、呪われた屋敷「ヘルズ・キッチン」に向かったのだが……。

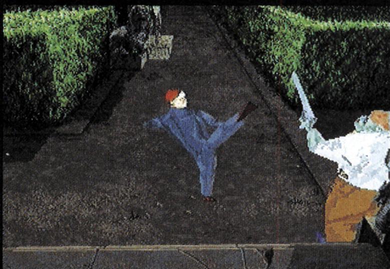
カーンビーの基本操作をマスターしよう

通常画面の操作を簡単に説明しよう。
- 上方向ボタン…前進／銃を構えているときは射撃
- 下方向ボタン…後退する
- 右方向ボタン…右に回転する
- 左方向ボタン…左に回転する
- Aボタン…構える(素手、銃、剣)／押す／コマンド決定
- Bボタン…アイテム選択画面呼び出し／コマンドキャンセル
- Cボタン…オプション画面呼び出し
- L・Rボタン…前に走る(上方向2回押しても可能)

カーンビーの操作に慣れないうちは、自分の思った通りに動かせないと思う。と言うのも、ちょうどラジコンカーを操作する感覚に近く、カーンビーがこちらを向いているときも、上方向ボタンを押すことになるからだ。

これは、カーンビーの見ている方向の景色を頭の中でイメージしながら動かすと、比較的早く操作に慣れるだろう。ようは慣れなのでしばらくプレイしていれば大丈夫だ。


▲カーンビーがこちらを向いているときは、けっこう動かしにくい


◀慣れてくれば、多彩なアクションも自由自在に操作できる

こまめのセーブこそがクリアへの近道!?

アローン2はハッキリ言って難しい。ちょっとした油断や、理不尽とも思えるトラップで簡単に死んでしまうことがけっこうあるので、セーブは頻繁に行ったほうがよい。それこそ、敵を1人倒したらセーブ、1部屋移動するごとにセーブ、謎を解いたらセーブというぐらい、こまめにセーブしていくことがクリアへの近道なのだ。

なお、サターン内蔵のバックアップメモリーには、セーブが1つしかできない。パワーメモリーを使うとセーブできる数が7つになるので、ぜひ購入することをオススメする。



▲こまめのセーブこそがクリアへの近道!?

登場人物


エドワード・カーンビー
このゲームの主人公。探偵


グレース・ソーンダース
誘拐された少女


テッド・ストライカー
グレース捜索中、行方不明に


片目のジャック
誘拐事件の犯人らしいのだが


エリザベス
魔女といわれる、謎の女性


ゾンビA
敵はみんな顔色が悪い

カーンビーは戦闘のエキスパート

このゲームは基本的には謎解き重視のアドベンチャーゲームなのだが、敵との戦いはアクションゲーム顔負けの内容になっている。機関銃や剣、素手での格闘など、さまざまな攻撃のパターンがある。ここではその豊富な攻撃の種類とその使い方のコツなどを紹介しよう。

素手での戦いも重要だ

カーンビーは武器を持っていなくても、コマンドで[戦う]を選択していれば素手で戦うことができる。

Aボタンを押しながら上下左右どれかの方向を押していると、押した方向によって違う技が出る。それぞれ技の性質が違うので簡単に説明しよう。

・上を押していると、頭突き。攻撃のスピードがやや遅く、リーチが短いが攻撃力が高い。

・右を押していると右ストレート。攻撃のスピードは速く、リーチも長い。攻撃力は頭突きの半分。武器がないときは、もっとも役に立つ戦闘法。

・左を押していると左フック。攻撃のスピードはいちばん速い。右ストレートと同じ攻撃力だが、パンチの軌道が外側に向いているので当てにくい。

・下を押しているとキック。リーチはいちばん長く、攻撃力も頭突きと同じだが、攻撃の出るのが極端に遅いのであまり使い道がない。

素手での格闘のコツは、相手のふところに入って連打するといい。直線的に走って近づくと反撃されやすいので、弧を描くように走って近づこう。なお素手の攻撃は、剣系の武器を持っているとあまり使うことがない。やはり手に何か持って攻撃するほうがダメージが大きいのだ。

コツをつかんで銃撃戦を切り抜けろ

アローン・イン・ザ・ダーク2のもっとも派手なシーンは、銃を使った戦いだろう。敵の撃ってくる弾をかいくぐりながら自分の銃で応戦するさまは、まるでアクション映画のようだ。

銃の使い方は、まずアイテム選択画面で銃を選択して銃を持つ。そしてAボタンを押していると銃を構えるので、この状態で方向ボタンの上を押すと発射だ。なお構えた状態のとき、右か左の方向ボタンを押すとスムーズに向きを変えることができる。

なお、このゲームでは視点がよく変わるため、銃の射線がずれてしまうことがよくある。だから、銃撃戦のコツは、自分のわかりやすい視点で戦うのが基本だ。あまり奥行きのあるような視点だと、自分と敵の位置関係がわかりにくいので、やや上から見た視点の位置で応戦するようにする。銃撃戦のときは、とりあえず相手の近くを走り回って、自分のわかりやすい視点にしてから戦うようにするとよい。

また、屋敷内では、部屋に入ると数人の敵がいたという状況がよくある。こういう場合は銃撃戦に限らず、そのまま部屋で戦うのは不利なので、敵に発見されたら急いで部屋の外に出るようにしよう。そして扉口で待ち構えていれば、敵は1人ずつしか出てこれないので、銃や剣などで楽に倒せるようになる。



▲弾の補給はアイテム画面で弾を使う


▲扉口で待ち伏せれば楽に倒せる


▲あまりへんな視点で戦うのは危険だ


▲この視点なら位置関係がわかりやすい

近距離戦なら剣で戦え

銃撃戦の派手なアクションと違い、剣での攻撃は、堅実な戦い方ができるのだ。上で述べた扉口で待ち構える方法や狭い部屋などでの戦いは、剣のほうが確実だ。剣の攻撃の仕方は素手の攻撃と同じく、Aボタンを押しながら上下左右どれかの方向ボタンを押していると攻撃が出る。やはり方向ボタンによって攻撃の種類が変わる。

⬆上方向…海賊の剣や仕込み杖は、一歩踏み込みながらの突き。フライパンや洗濯へらは上段からの振り降ろしになる。

➡右方向…どの剣も右払い。右払いは剣の攻撃の中でいちばん攻撃のスピードが速く、攻撃判定が広い。おもにこれを使っていこう。

⬅左方向…海賊の剣と仕込み杖は、一歩踏み込みながらの左払い。フライパン、洗濯へらは左払い。フライパンと洗濯へらの左払いは攻撃のスピードが極端に遅い。使うのは避けよう。

⬇下方向…どの剣も振り降ろし。この攻撃はあまり使うことがない。


▲海賊の剣や仕込み杖は、おもに突きを使うといいだろう


▲洗濯へらは剣系の武器で意外と使い勝手がいいので、素手よりはコレ


▲フライパンはほかの剣と違い、方向ボタンを1回押すだけで攻撃が出る


▲剣攻撃は相手を隅に追い詰めたときに真価を発揮する

攻略ヒント：
屋敷までの道のり(門～庭園まで)


▲像を横から押してみよう。決して正面から押さないように

ヘルズ・キッチンへ突入

強行突入したカーンビーの最初の敵は、爆破のショックで気絶した門番。しばらくすると目を覚ます門番は、接近してパンチ攻撃したほうがラク。倒したら、機関銃などが手に入るぞ。

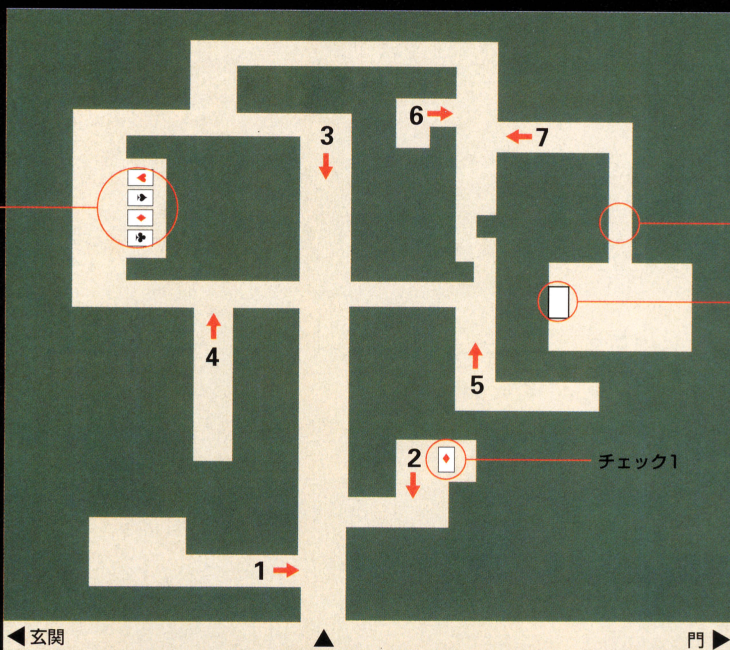
奥の玄関前には3人の敵がいるので、さっそく機関銃で応戦。このとき、敵を狙いやすいような視点のポジショニングを取るのがポイントだ。しかし、玄関には鍵がかかっており、中には入れない。どうやら玄関に向かう途中にある像があやしそうだ。

庭園には敵がいっぱい

庭園は簡単な迷路になっている。しかし、カメラワークがよく変わるので、簡単な迷路でも混乱しやすい。下のマップを見ながら自分の位置を把握してほしい。マップに描かれいる矢印は敵の出てくる場所だ。しかし敵は時間がたつとその場所から離れてしまうので、早めに倒してしまおう。

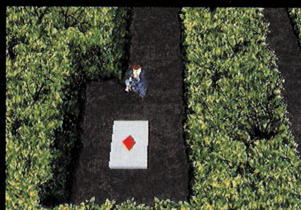
敵はカーンビーを発見すると「ハーイ」と声をかけて追跡してくる。それを利用して、敵の出てくる角でカーンビーの姿を少し現わし、発見されたらすぐに後退して角に隠れ、機関銃を構えておくようにすると、比較的ラクに倒せるぞ。

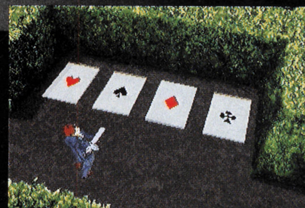
庭園 MAP



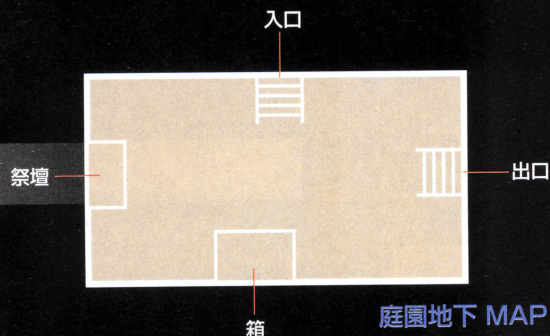
庭園内の謎を解け

庭園内は、チェック1～4の順番に向かおう。この段階では、チェック3には行けない。チェック2のこの4枚のカードのどれかを踏むと何かが起こる。ヒントはチェック1の袋小路にあるカードのマーク。ここで、間違ったカードを踏んでしまうと即死してしまうので、忘れずにセーブしておこう。


▲地面に描かれたダイヤのエース。どうやら何かを暗示しているらしい


▲さぁ、どのカードを選ぶ？

庭園の地下トンネル



庭園地下 MAP



正解のトランプを選んで庭園の地下に降りると、そこはガランとした地下室のようなトンネル。とりあえず右のほうに敵が1人いるので、まずコイツを倒してしまおう。この敵はパンチ1発でラクに倒せる。

地下を見渡して、いちばんあやしいのは木箱だ。木箱を押してみると、箱の下にトランプのダイヤのジャックが出て来て、物音とともに祭壇がせり上がってくる。祭壇が出てくると、うしろから白い幽霊が近づいてくる。この幽霊には銃が効かないが、動きが遅いのでパンチを連打していれば倒せるだろう。そして、祭壇に何かを供えると出口の扉が開く。

ツタの怪物を倒せ

地下トンネルを出ると、庭園の中の地面にダイヤのエースがあったチェック2の場所に出てくる。次は、チェック3の場所に向かおう。ここには、行く手を阻むツタの怪物がいる。実は、この怪物には機関銃が効かないので、地下トンネルで手に入る「海賊の剣」を使わないと、どうやっても勝てないのだ。このため、地下トンネルのイベントをクリアしてからでないと、どうしても先に進めない。

このツタの怪物は、ツタに向かって正面から剣の振り降ろしを使って、3、4回切りつければ簡単に倒せる。銃が効かないのに気づけばラクだ。ツタの怪物を無事倒したら、このあと強敵が待ちかまえているので、即セーブするのをお忘れなく。

ジャックの像の謎を解け

ツタの怪物を倒し、奥の袋小路に入ると、いきなり強敵が現われる。この敵は太った体の割に今までの敵より機敏に動き、片足に仕込んだ銃を乱射してくる。この銃の乱射がすごく速く、正面どうしの撃ち合いではまず勝てないので要注意。

どうやって倒すのかというと、まず声をかけられたら急いで方向転換して、もと来た道を走って引き返し、角を曲がったら、ほかの敵と同じように待ち伏せて撃てば大丈夫だ。

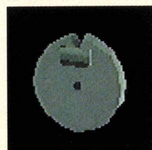
敵を倒してから、チェック4の袋小路に戻ると、大きな像が置いてある。この像は、いろいろ調べてもあやしい所が見つからない。こんな風に詰まったときは、手に入れたアイテムをチェックしてみるのが鉄則だ。この像は、手に入れた写真に写っている像と同じものらしいが、よく見比べると、左手の位置が違うのに気が付くハズ。ということは、何か引っかける道具があればいい。アイテムには、関係ありそうなモノが、2つあるハズ。



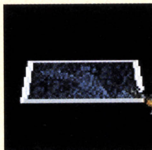
▲写真に写っている像と見比べると、左の腕の位置が高くなっている

ここまでに手に入るアイテム

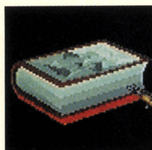

トンプソン機関銃

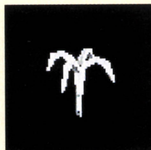

弾倉×3


フラスコ×3


写真


ロープ

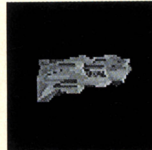

本


フック


破れたノート


ダイヤのジャック


海賊の剣


新聞

攻略ヒント：屋敷の地下（地下2階～1階）

ストライカーに仇討ちを誓え（地下2階）



ジャックの像の隠し扉には、地下に降りるハシゴがある。ハシゴを降りていくと突然ハシゴが折れ、洞窟を利用した地下通路へと落下してしまう。この通路は狭い床の両側が崖になっているので、気を付けて歩こう。通路の奥で、残念なことにストライカーの死がいを発見してまう。

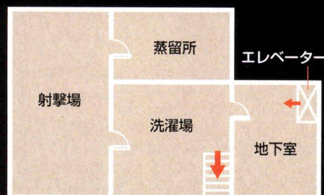
このフロアあたりから、かなり頭を使わなくてはダメだ。まず、たった1つの扉には、鍵がかかっている。実はこの扉は、裏側の鍵穴に鍵がささっているという設定になっているらしい。扉のすぐ近くで、まず新聞を使い、次に何か尖ったものを使えば、鍵が新聞の上に落ちて、手に入るという仕掛け。ここはハマリ場所だろう。

うまく扉を開けて中に入ると、そこは密造酒の倉庫。倉庫には敵が1人。しかし、地下に落ちたときに銃を落としてしまっているので分が悪い。ここでうまく敵を倒すには、クレーンの前に敵をおびきよせてから、レバーを押すようにする。すると敵は樽に当たって崖に落ちる。間違って、自分が落ちないように要注意。

敵を倒しても、どこにも出口がないが、時計の横にネジ穴があるので、ここであるアイテムを使うと、隠し扉が現われる。


▲このように敵をクレーン前におびきよせて、スイッチを押す

ミュージックマンとの対決（地下1階）



地下1階に上がってくると、アコーディオンを持った奇妙な敵が現われる。コイツがミュージックマンだ。音楽を奏でながら近づいてくるが、油断をしていると弾を撃ってくる。

普通に戦っても倒せる相手なのだが、余計なダメージや弾丸は節約したい。実はこの敵、すごくラクな倒し方がある。地下2階で「ミュージックマンの契約書」というアイテムを手に入れているハズだが、この契約書を破るだけで簡単に倒せるのだ。

ミュージックマンを倒したら、洗濯場を調べたあと、射撃場へ向かおう。この射撃場には敵がいるが、この広い射撃場で戦っても相手のかっこうの的になってしまうので、発見されたら洗濯場まで戻り、相手が扉に迫ってくるところを洗濯場で手に入れた、洗濯へらで攻撃しよう。

うまく敵を倒したら、射撃場に戻る。この射撃場には、トランプの模様が描かれている的4つと、鍵のかかった扉がある。的は攻撃すると回転し、模様が変わる。当然、何か仕掛がありそうだ。ここまでトランプの模様にかかわった謎はすべて1つの模様が正解だったので……。的をすべて同じその模様に変えてみると、鍵がかかった扉が開いて、中から敵が現われる。

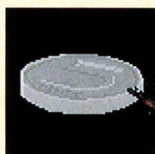
敵を倒して中に入ると、そこが密造酒の蒸留所。蒸留所を調べてもめぼしいアイテムが見つからないが、運だめしにスロットマシーンをやっておくこと。このあと進めるために、必ず必要だ。外に出ると射撃場に酔っ払った敵がいるが、コイツはラクに倒せる。この酔っ払いが持っていたナップザックに入っている、サンタの衣装は重要なアイテム。何せ、ゲームの設定はクリスマス・イブだから。

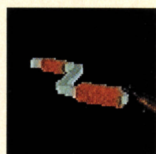

▲扉までおびきよせれば、相手はひとりづつでしか入ってこれない


▲気が付きにくいが扉横にスロットマシーンが設置してある

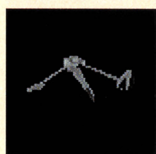

▲酔っ払いは後ろからパンチか洗濯へらで連打すれば簡単に倒せる

ここまでに手に入るアイテム

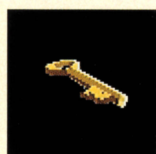

5セント硬貨


クランク


紙袋

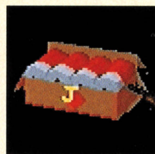

パイプクリーナー

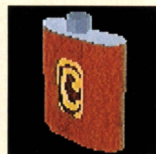

破れたノート


鍵


「ミュージックマンの契約書」

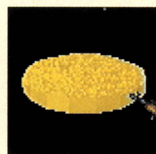

ショットガン


ショットガンのカートリッジ×2


フラスコ×2

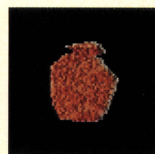

フック


洗濯へら

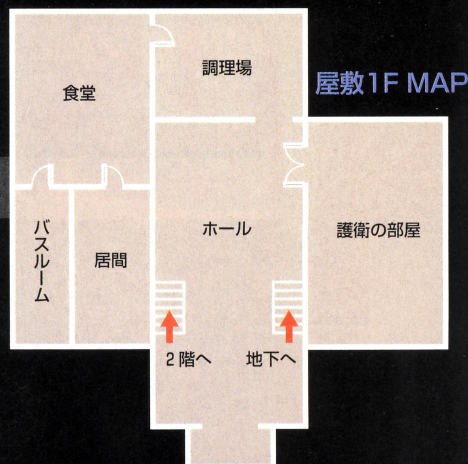

トークン×2


本×2


ウイスキー瓶


ナップザック（サンタの衣装）

攻略ヒント：
ついに屋敷内に突入（1階）



やっぱりイブはサンタさん

サンタの衣装を手に入れれば、1階に昇っても大丈夫。玄関ホールの奥から姿を現す小さなコックも、親しげに「足元に気を付けろ」と話かけて去って行く。ヒゲもないのに、サンタの変装は大成功のようだ。しめしめ。心の中で「メリークリスマス」と言ってあげよう。

玄関ホールの奥には、手に槍を持った銅像が置いてあるが、この銅像の前のライン上の赤いタイルを踏むと、ホーミングする槍を撃ってくる。白いタイルだけを踏めば撃たれないが、ここはひとつ、コックが戻ってくるのを待って、コイツに槍があたるように銅像を横切って、一石二鳥を狙おう。

調理場での対決

うまく槍を回避して調理場に入ると、もう1人のコックがいる。このコックは忙しく料理を作っているが、しばらくするとコックは突然、吹き矢をかまえて攻撃してくる。コックとの対決は調理場で手に入れたフライパンで戦おう。フライパンはコックの吹き矢を防ぐことがあるのだ。なんとかコックを倒したら、ホールに戻るが、その前に調理場で、ワインと毒薬を忘れずに取っておこう。この2つはすぐに使うことになる。

なお、この段階では、先を急いで奥の扉を開かないこと。この部屋には、とんでもなく強い敵が数人待ちかまえているので、この部屋はあとで攻略することになる。


▲画面のような位置でコックを盾に銅像を横切るようにする


▲コックとの戦いは、このように相手を追いつめて戦おう

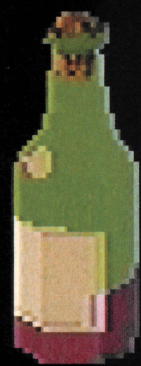
護衛の部屋で武器調達

ホールに戻ってすぐ横の扉は、鍵がかかっている。ここで、さっそくワインと毒薬を使うのだ。毒ワインを受け取った護衛は、まんまと出てきて死んでしまう。

部屋に入ったら、自動演奏オルガンで曲でも聴こう。この自動オルガンは、トークンで動くようになっている。トークンは、色の違う2種類を持っているハズだが、それぞれの色によって、流れる曲も違っていて、起こるイベントも異なっているのだ。

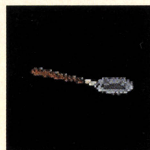

▲毒入りワインは毒薬とワインを持っている状態でどちらか使うとできる


▲演奏と同時に、自動オルガンから見て左前あたりに何かが落ちた



ここまでに手に入るアイテム

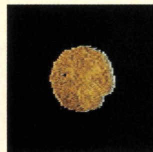

王冠


フライパン

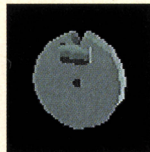

目玉焼き

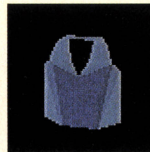

毒薬


ワイン


玩具のコイン


トンプソン機関銃


弾倉


防弾チョッキ

攻略ヒント：3階への道を探せ（2階）


▲手の怪物は画面のように脇から突き、2歩下がってまた突くと簡単

2階にある3つの部屋

屋敷2F MAP



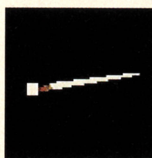
武器を調達し、2階へ上がっていくと、踊り場で敵に遭遇するが、そんなに強い相手ではないので、ラクに倒せる。普通なら踊り場には、3階へ向かう階段があるはずだが、ここにはない。とりあえず、踊り場の扉を開けると3つの扉がある廊下に出る。

真ん中の部屋は、ビリヤードルーム。敵が1人いて、突然、銃を連射してくる。こちらも機関銃で応戦しようとするが、手に入れた機関銃は不良品だったらしく、いきなり故障してしまう。ここでは、あわてずに相手のふところに近づいて攻撃すれば大丈夫。

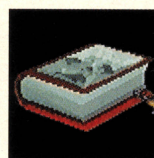
部屋を見渡すと、普通のビリヤード台のほかに、珍しい中国式ビリヤード台（これがあとで重要）が置いてある。部屋の奥にある羊皮紙の切れ端を手にいれたら、ほかの部屋に行こう。

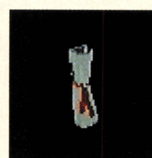
右の部屋は寝室らしい。ここでは、奇妙な手だけの怪物が剣を振り回している。コイツはその場所から動かないので、脇から仕込み杖で突きを入れれば簡単に倒せる。怪物を倒すと、うしろにもう1つの羊皮紙の切れ端が見つかる。この羊皮紙を使えば、前の切れ端と合わせて、内容が読めるようになる。この内容は、3階に行く方法の暗示だ。内容を推理して、まず女王の胸像で、あるアイテムを使う。次に、バスルームへ向かってみよう。床をよく見ると、暗示にあるアイテムがあるはずだ。これらの条件を満たしたとき、カーンビーの体は浮かび上がり、3階へテレポートするのだ。

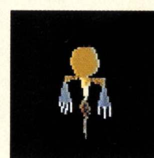
ここまでに手に入るアイテム


仕込み杖


デリンジャー銃

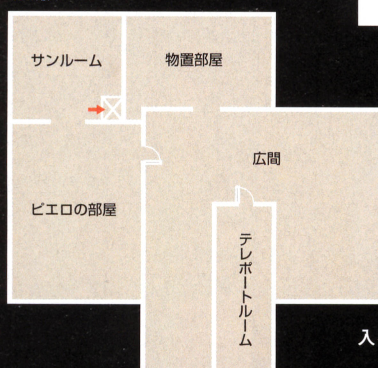

本


羊皮紙の切れ端×2


御守り

ヘルズキッチン3階

屋敷3F MAP

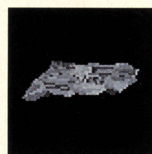


テレポートしてきた場所は、3階の狭い小部屋。小部屋から出ると白づくめの男と護衛が襲ってくるので、急いで小部屋に戻って扉周辺で戦おう。2人を倒して小部屋を出ると、ガランとした広間に出る。この広間には、アイテムが豊富なので取りこぼしのないように。薄暗い小さい物置部屋のほうへ入ると、1つだけ目立った箱がある。よく見ると貯金箱らしいので、ためしに玩具のコインを入れてみよう。ここで、このあとすぐ必要になる飾り玉が手に入る。

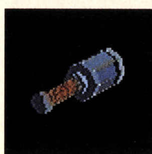
広間の隣の部屋に入ると、ピエロ人形がひとりでに動きだして近付いてくるが、攻撃してくる気配がないのでほおっておいてかまわない。この部屋には、サンルームへ続く入口があるが、ここには毒ヘビが数匹いる。ここではズバリ、まず「飾り玉」を使ってサンルームに入ってから、煙突に向かって「手投げ弾」を投げてみよう。


▲薄暗い物置部屋に、ひときわ明るく目立つ赤い箱がびっくり貯金箱だ

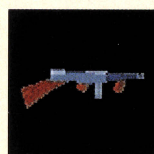
ここまでに手に入るアイテム

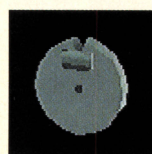

お詫び状

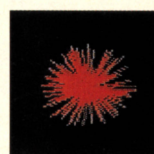

フラスコ


手投げ弾

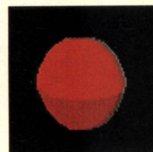

鍵


トンプソン機関銃


弾倉


飾り玉

ここまでに手に入るアイテム


赤い玉

再びヘルズキッチンの1階へ

煙突をつたって1階に降りれば、食堂だ。ここは、攻略をあと回しにした、強敵たちのいた調理場奥の部屋なのだ。3階で手投げ弾を投げこんだおかげで、たいして強くない敵が1人だけ残っているだけだ。これなら楽勝で勝てるハズ。

食堂から行けるバスルームには、コレと言って何もない。ただし、食堂の暖炉のそばにクリスマスツリーがあるが、このツリーには赤い玉がついている。この赤い玉は重要なので忘れずに取っておこう。


▲ほとんど飾り付けされていないクリスマスツリーには赤い玉がある

隠し部屋を発見せよ

赤い玉を取って、食堂の探索が終わると、これ以上屋敷内を捜索する場所がなくなり、手詰まり状態になってしまう。ここでもう一度2階のマップをよく見てほしい。よく見ると、1つだけ入っていない部屋があることに気が付くだろう。ここには、いわゆる隠し部屋がある。どうやらビリヤードルームから行けるみたいだ。

直前に手に入れた赤い玉や、地下の蒸留所で拾った本から思い浮かぶキーワードは「中国式ビリヤード」。この台に、赤い玉を入れてみよう。すると思った通り、隠し扉が現れるが……。

隠し部屋に入った途端、いきなり何者かに襲われて気絶させられる。ここは、罠だったのだ。カーンビーが目を覚ますと、そこは狭い牢の中。牢の外から1人の男が話しかけて来るが、この男こそ、この屋敷の主ジャックなのだ。ジャックの横には、捜していたグレースがいる。

ジャックはカーンビーに向かって、得意げに昔話を話しはじめるが、グレースは、話に夢中になっているジャックのスキをぬって逃げ出す。当然、ジャックも慌てて後を追いかける。

このままではグレースの身が危ない! カーンビーはアイテムを使って、牢からの脱出をはかるが、結局、魔女エリザベスに見つかり、カーンビーは再び囚われの身になってしまう。

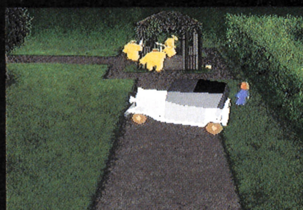

▲中国式のビリヤード台には、玉を入れる穴が開いている

グレースの活躍～さらにストーリーは深まっていく～

ここからしばらくの間、ゲームの主人公はグレースになる。しかしグレースは、小さな女の子。カーンビーのように剣や銃で屈強な海賊たちと渡り合うことなどできるわけがない。ここからは、勇気と知恵がグレースの武器となっていく。

グレースは、玄関にある白い自動車のトランクに忍び込んだりして、脱出を試みるが、結局敵に見つかり捕まってしまうことになる。グレースが閉じ込められた場所には、鎖につながれたカーンビーがいる。

2人が脱出するには、自由に動き回れるグレースが、カーンビーの鎖の鍵を探してくるほかにない。そのためには、まず牢から脱出することが先決だ。牢の扉の横にある板をなんとか動かせば、脱出に成功するが……。


▲3人の悪党が前を向いているスキに走ってフックを取ろう


▲裏庭は広いのであまりうろついていると迷ってしまう

ここからの展開はあなた自身で確かめてほしい。
ここからが、アローン2の真骨頂と言ってもいいかもしれない。とにかく、
謎解きや行動のタイミングがカーンビーより難しくなるので、
今まで以上に、こまめにセーブをすることをオススメする。



創刊記念
ファイティングバイパーズ
筐体プレゼント!!

サターン版「バイパーズ」6/8「おもちゃショー」で公開 緊急前倒しオリジナル徹底攻略!

セガ
対戦格闘ゲーム
モデル2基板
アーケードで稼働中
©SEGA 1995

アーケードで気になるゲームは
数あれど、並みいる猛者たちに
華麗な技を見せつけられて、
プレイを躊躇する読者も
多いことと思われる
「ファイティングバイパーズ」、
「サターンで出たら」と思ってる人は
移植作業が気になるところ。
年に1度のイベント
「おもちゃショー」に向け、そろそろ
移植作業もセカンドステージか?
しかし、編集部には
サターン版の情報がこない!
ええい、まどろっこしい。
こうなればオリジナルを徹底的に
やってやろーじゃねーの!
…というわけで今回は
サターン版にそなえ、
オリジナルをイチから攻略。
忙しい人は要点をまとめた
CHECK POINTの欄を読むだけで、
「FV通」になれるという親切企画!
サターンの前にオリジナルで
技を身につけよう。

『ファイティングバイパーズ』とはどんなゲームなのだろうか?

いまだ「バーチャファイター」の熱気が冷めやらぬうちに、AM2研が新たな3D格闘ゲームを世に送りだした。「ファイティングバイパーズ」。独特なガードボタン、パンチボタン、キックボタンという「バーチャファイター」と同じ基本操作を持ち、過激な演出と、細かな戦略性でプレーヤーを魅了する。今回はサターン版「ファイティングバイパーズ」の発売に先駆けて、アーケードで稼働中のホンモノを攻略してみた。きっとこのゲームのおもしろさがわかってもらえると思う。

このゲームの最たる特徴は、キャラクターがアーマーと呼ばれる「鎧」を装備していることだ。アーマーは敵から受けるダメージを軽減させるものだが、攻撃を受けると耐久力はどんどん低下し、一定のダメージがたまると壊れてしまう。当然その後ボディに直接攻撃を受けると、そのダメージは絶大。このアーマーについては、後でもっとくわしく述べることにしよう。

もうひとつの特徴は、リングの四方が壁や金網で囲まれていること。これによりリングアウトによる勝ち負けがなくなり、これらを利用した大技を繰り出すことも可能になったのだ。これらの特徴を理解して対戦に挑めば、勝利のカギを握ったも同然!!より有利に対戦を進めていくことができるだろう。



上半身と下半身の2ヵ所に、アーマーを身につけている



敵を叩きつけてダメージを与えろ

壁際での攻防も勝負の明暗を分ける

CHECK POINT

「バーチャファイター」で磨いた技を「ファイティングバイパーズ」で生かすことも(ある程度?)可能。基本的な操作方法も一緒である。

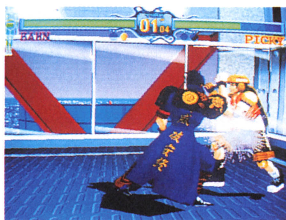
『バーチャファイター』と共通する要素がある

サターンユーザーなら未体験者はまずいないであろう、あの格闘ゲームの名作「バーチャファイター」と共通の要素もいくつかみられる。

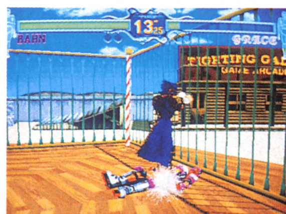
まずは序文にもあげた、3つのボタン(ガード、パンチ、キック)での操作。さらに3つのボタンを応用して、敵が倒れているときに追い打ちをかけるダウン攻撃。それからガードボタンとパンチボタンを同時に押すことで出す投げ技だ。これらの要素はどれも練習次第で簡単に出せるようになるぞ。



攻撃は最大の防御ということなのか……



ガムシャラに攻撃しても、勝ちは拾えない



さらに攻撃!ダウンさせたら必ずダウン攻撃

プレイヤーの度肝を抜く派手な演出

ギャラリーにさえも爽快感を与える演出が多いのも、このゲームの特徴。

例えばリング際において、特殊な技でKOすれば壁を突き抜けて、破片もろとも場外へ飛んでいってしまうのだ。それに登場キャラクターの中には、スケボーなどの武器を持った者がいる。さらに勝敗を決した際には、その試合をリプレイしてくれる。対戦中とはまったく異なる視点から映されるリプレイは迫力ある模様を映し出すぞ。



壁際でぶっとばし攻撃を入力だ!



壁もろとも吹き飛ばして、さようなら



名器フライングVは、強力な武器だった!?

CHECK POINT

ギターやスケボーで攻撃するキャラあり。KO時、敵の体でリングを突き破るシーンは大迫力。

アーマーが勝敗のカギを握る

それぞれのキャラクターが装備しているアーマーは、上半身と下半身で個別の耐久力というものを持っている。

アーマーの耐久力は、防御しても防御しなくても、敵の攻撃をくらうごとに徐々に低下していってしまう。そうして蓄積されていったダメージは、体力ゲージの横にあるアーマーゲージに表示されるのだ。ゲージが緑から赤の点滅に表示が変わってしまったら、もう耐久力がないということを表わす。そこでとどめの大技を受けると、アーマーは無惨にも砕け散ってしまうのだ。アーマーが破壊されてしまうと、受けるダメージは2倍になってしまう。アーマーの保護は重要な課題といえるだろう。

耐久力のないアーマーにとどめを刺すには、アーマー破壊技という個々のキャラクターの持つ技を使用することになる。これは、相手に攻撃が入ると確実にアーマーを粉砕してくれる技だ。これらアーマー破壊技は、出してくるキャラクターによって防御できるものもあるが、防御をも不能にしてアーマーを破壊する恐ろしい技もあるのだ。まずはこのようなピンチに陥らないように対戦にのぞむことが大切だ。

CHECK POINT

- ●アーマーは相手の攻撃から受けるダメージを軽減してくれる。
- ●アーマーは上下に独立して2つある
- ●アーマーには耐久力がある
- ●右上のアーマーゲージが赤くなったら、もう耐久力はない
- ●相手のアーマーを破壊するには、耐久力をゼロにしてアーマーゲージを赤く点滅させたあとに、アーマー破壊技で破壊する。
- ●アーマーは自分からすすんで脱ぐこともできる

アーマーをとるか体力を温存するか

ダメージは上下で別々に色分けされる。このゲージは対戦で8勝するごとに、その姿を微妙に変えていく



上段のアーマーが破壊された。上段中段防御が忙しくなる

試合開始後、すぐに攻撃を受けた。このくらいならたいしたことはない





アーマーがないとき。さすがにこんなにやられると、かなり痛い

アーマーのダメージとは？

ここでは、アーマーを着ていることに関してのメリットを具体的に説明していこう。

アーマーを装備している時に相手の攻撃をまともに攻撃を受けた場合、例えば基本のダメージを100の攻撃とすると、そのうちの75パーセントを実際にダメージとして受けることになる。アーマーがない場合は、アーマーがあるときの倍、つまり150ものダメージを受けてしまうのだ。

しかし一見いいことずくめのアーマーだが、困った部分もある。それは、パンチ、キックといったボタンひとつで出せる単純な攻撃を防御したときでさえアーマーの耐久力が下がってしまう事だ。そればかりか、ふつうに攻撃を受けたときの1.5倍も耐久力が低下してしまう。しかし結果論としては、対戦中においてよほどの大技を受け続けない限り、1ラウンドでアーマーの耐久力がなくなってしまうことはない。自分のアーマーの心配をするくらいならガンガン相手を攻撃して、相手のアーマーの耐久力を奪ってしまうくらいの心意気がこのゲームでは必要なのかもしれないということか。



アーマー破壊技は、ガード攻撃で代用できる場合もある



要は当たらなければいいんだけど



こんな平凡な技を防御しただけで耐久力は落ちてしまう。体力を温存するために防御する？

CHECK POINT

- ●相手の通常技を防御しただけでも耐久力は下がる。
- ●攻撃を防御した場合に低下する耐久力は、相手の攻撃をまともに受けた時の1.5倍。

迫力あるアーマー破壊シーン

このゲームでは、アーマーを破壊したときも、KOシーン同様に2パターンのリプレイが再現される。プレー中にいきなりリプレイされるので、慣れないうちは戸惑うかもしれない。しかしカメラワークが絶妙なので、見応えは十分にあるぞ。

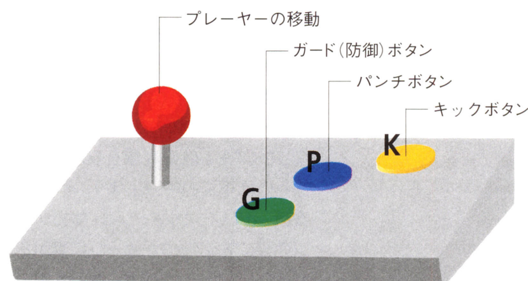
ちなみにアーマーは、コマンドを入力することによって自らすすんで脱ぐこともできる。単に防御力の低下を加速させるメリットのない技だが、自分が強すぎて困る！　なんて人はお試しあれ。コマンドは、⇦⇨⇦⇨＋P＋G＋Kだ。


アーマーがドアップで粉々になっていく


至近距離からもう一度リプレイされる

基本操作を熟知しよう

ここでは基本操作の解説をはじめ、アーケードでよく見受けられるビギナーならではのクセをいくつかピックアップして、それらの注意点を挙げてみよう。これらは「ファイティングバイパーズ」はもちろん、他の格闘ゲームにおいても応用できるものが多いので、格闘ゲームが苦手な読者はぜひとも参考にしてもらいたい。



レバー操作

レバーは前進後退、ジャンプやしゃがむなど、実に多様な使い方をする。さらに前後同方向に2回すばやく入力することによりダッシュ、また相手との間合いが遠ければ走り寄ることができたりもする。相手との間合いを素早く詰め、投げ技を繰り出す時などに活用しよう。


レバーを弾く感覚で出せば小さなジャンプが出せる


このくらいの間合いなら走ることができる


比較的足がおるすになるビギナーが多い

CHECK POINT

- 基本操作は、あの「バーチャファイター」と一緒レバーを左右同じ方向に入れることにダッシュする
- ガードには上段下段と2つの種類がある
- パンチは連続で攻撃が入りやすい
- キックは連続で入りにくいが攻撃力は強い

ガードボタン

「攻撃は最大の防御である」との言葉があるが、このゲームにおいては、ただ無鉄砲に攻撃しているだけでは試合に勝利することはできなかったりする。そこで、敵の攻撃を防御する術であるガードボタンをうまく活用することを身につけよう。ガードには上段と下段の2種類がある。上段ガードはガードボタンを押すだけで可能だ。そして下段ガードは、レバーを下に入れつつガードボタンを押さなければならないのだ。それらにはそれぞれ、防げる攻撃と防げない攻撃がある。例えば、敵が足元を狙ってキックを繰り出してきたときに、上段をガードしてもしょうがない。敵の攻撃法をよく見極め、的確にガードできる体勢を整えておこう。


中段の攻撃も上段のガードで防御する


上段のパンチ、キックを防ぐことができる


下段の攻撃のみ、下段のガードで防御する

パンチボタン

パンチによる攻撃は、ボタンを連打しているだけでもある程度連続で攻撃が入るため多用される。しかし、上級者との対戦においてまで通用するほどは甘くはない。パンチが1発目で防御されてしまったら、スキをつかれて大技で返されてしまう。それを防ぐためにも、後のページで紹介するコマンド表を参考に、レバーや他のボタンとの連携操作や同時押しを使った必殺技を会得しよう。そうすることで、技のレパートリーが格段に増えるぞ。


基本技。連打だけでも３連続で入る


大技を決めれるようになれば、いっそう楽しい

キックボタン

キックボタンのみを使ったキック攻撃は、連続攻撃ができないという最大の欠点がある。だがキックボタンとレバーとを連携操作することで、有効な技が数多く出せるようになるのだ。キックによる攻撃はパンチでの攻撃に比べて、相手に連続で入りにくい代わりに、1発でも入れば与えるダメージは大きい。ただし、どの技も空振りしたときにできるスキが大きいという点に注意しよう。


単発攻撃、しかも空振り。大ダメージを覚悟！


スキの小さい技を中心に繰り出していこう

『ファイティングバイパーズ』ならではの戦略の数々


相手をリングにめがけて投ろ!!


ピッキーなどは三角飛びからの技もある

ステージの四方を囲む壁は、ステージによって金網やガラス、またはリングだったりする。そのバリエーションは豊富だ。壁に施されたスプレーのペイントにも、かなり細かい細工がしてあったりする。じっくりご覧いただきたいところだ。

しかしそんな壁も、攻略するうえでは重要な事項となる。リングアウトがないかわりに、これらを使った攻防もこのゲームの魅力のひとつとなっているのだ。敵を叩きつけてダメージを与えることもできるし、追いつめてメッタ打ちにすることも可能。壁にヒットするということは、それだけでダメージを受けるということなのである。自分から壁にぶつかっても、しっかりとダメージを受けてしまう点も、しっかりと把握しておこう。

ここでは追いつめた際の攻撃方法と、追いつめられた際の脱出のしかたを紹介しよう。





スプレーならではの質感も見事に再現されている

敵を壁にヒットさせれば…

このゲームでは、攻撃した際に相手を壁にヒットさせることで多大なダメージを与えることができる。具体的に述べると、壁にぶつける時に出した技のダメージに、壁にぶつかった時のダメージ、さらに跳ね返って床に叩きつけられたときのダメージまで加わって、普通に攻撃を受けたときより大きなダメージを与えられるのだ。

CHECK POINT

●壁を使った攻撃は、通常攻撃のより大きなダメージを与えられる
[壁際で受けるダメージの内訳]
通常攻撃のダメージ(1)+壁にぶつかったダメージ(0,75)+地面に叩きつけられたダメージ(0,25)=通常攻撃のダメージ(1)×2


ただ技をヒットさせるとこのくらいだが……


壁にぶつけることにより約2倍のダメージになる

追いつめられてしまったら

不覚にも壁際に追いつめられてしまったならば、受けるダメージを最小限に食い止める努力をしよう。一番簡単なのは、倒れている時にレバーを上に入れ横転して逃げる。または下で紹介している投げ技に持ち込むことだ。どちらにしても、相手のスキをつかなければならないのでかなり難しい。まぁ、こういう状態にならないことが大切なんだけどね。


下手にもがいて攻撃するよりも……


さっさと横転して体勢を整えましょう

大ダメージの投げ技を決める

投げ技は、基本的にガードとパンチのボタンを同時に押すと出せる。キャラクターによって別コマンドで空中で繰り出す投げや、通常の投げより遠くに放り投げる技なども出せる。

パンチなどの攻撃よりも投げるほうが大きなダメージを与えられるが、投げるにはいくつかの条件がある。「敵が立っている状態」「敵が攻撃をしてこない」「自分が敵に接近している」の3点。もし失敗すると予定外の技や、投げ技失敗モーションが出てしまうため大きなスキができる。もちろんこのモーションが出ている間は無防備。投げ技を繰り出す際には上の3点に気をつけて出すように心掛けたい。

CHECK POINT

●投げるコマンドはP+G
●投げが決まる条件はこの3点
敵が自分の腕の長さくらいの距離にいるとき敵が立った状態であること
敵が攻撃をしていない状態であること


サンマンは倒れたキャラを投げることができる


このくらいの間合いならば投げ技が入る


遠すぎて投げれません。これが失敗のモーション


基本的な投げ技。これだけは必ず修得しよう


タイミングがシビアだがこうして空中で敵を捕まえて…


このように投げる。これができればもう完璧だ

これさえ習得すれば免許皆伝



ここからは脱ビギナーのための攻略応用編として、このゲームの楽しみ方をもっと掘り下げて紹介していこう。多少専門的になってしまうが、中級者への第1関門とでも思って、よく読んでもらいたい。オマケとして街中のゲーマーがよく口にする専門用語の解説も交えて紹介しているので、ちょっとした『FV通』になることウケアイだ。

ハイスコアを狙う?

ゲームのタイトル画面でP+G+Kを押しながらゲームをスタートさせると「バイパーズテスト」のモードに入る。これはコンピューターとの対戦において、プレーヤーが出した技や対戦に要した時間、勝ち数などが採点されるというものだ。どうせやるなら大技を連発して高得点をだしたいものだが、大技を狙い過ぎて、コンピューターとの対戦に負けてしまっては本末転倒というものだぞ。

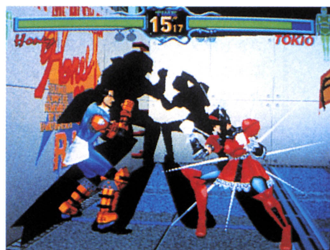


ガード&アタック攻撃の極意

どのキャラクターにも、ガードを行いながら攻撃する「ガード&アタック」というシステムが存在する。これも「ファイティングバイパーズ」の大きな特徴なのだが、これは相手の攻撃を防御した直後に攻撃を出すという技。技を出した瞬間からヒットするまでのモーションが、防御状態のままであるということだ。反撃するときや、壁際に追いつめられたときなどにタイミングよく使うとより効果的だ。コマンドの入力によって起こるこのガード攻撃は、入力と同時にキャラクターの全身が発光し、続いて相手をぶっとばすほどの威力を持った攻撃を繰り出す。どのキャラクターともコマンドは共通なので、ビギナーでも気軽に使える大技と言えるだろう。ただしこのガード攻撃は、相手のガード攻撃によって跳ね返されることがある。また相手に防御されてしまうと、その後のスキが大きくなるので、この点には注意が必要だ。

CHECK POINT

- **ガード&アタック攻撃のコマンドは⇦+PまたはK**
- **敵が繰り出したガード&アタックは、ガード&アタックで跳ね返すことが可能**



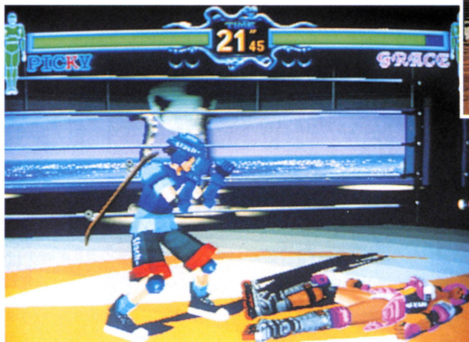
ガード状態。全身が発光している



ヒット寸前までが、ガード状態のままだ

ダウン攻撃も使いよう

連続攻撃等によって相手をダウンさせたら、すかさず倒れているままの相手に追い打ちをかけるダウン攻撃を仕掛けよう。これは相手が起きあがるまでの無防備な瞬間を狙って行うものだが、タイミングが遅いと起きあがった相手の恰好の餌食になってしまう。このゲームにおいては、ダウン攻撃を失敗した時にできる硬直時間、すなわち再び攻撃できる体勢に戻るまでのスキが異常に大きい。それを防ぐためには、相手をダウンさせる技だけでなく、ダウン攻撃を組み込んで覚えてしまうのが得策だろう。ダウン攻撃のコマンドや技は、各キャラクターごとにやや異なるが、ダウンさせてすぐ⇧とPを入力すると、ほとんどの場合ダウン攻撃が可能だと考えても、差し支えはないだろう。



相手をダウンさせるべくひたすらパンチ攻撃を連打！　連続攻撃が入ると、比較的簡単に相手は寝転がってくれる。ときおりキックによる攻撃を織りまぜることも忘れずに!!



もしもダウン攻撃の入力操作が遅れてしまったら、むしろダウン攻撃は避けて、相手の起き上がりに出してくる攻撃を防御するほうが得策だ。上級者は倒れされても容易にダウン攻撃を避けてしまう

ダッシュを有効に使おう

レバーを左右同じ方向に素早く2回入れると、キャラクターはダッシュをしてくれる。そのダッシュは、相手との間合いのとりかたによって少々だが移動する距離が変わってくるのだ。またキャラクター2人分以上離れた距離からダッシュを入力すると、走ることもできるのだ。また、走っている最中にパンチやキックなどの攻撃をすることも可能。こちらのダッシュを警戒して防御している相手の足元にとくに有効だ。ダッシュに比べて走るコマンドが出にくいという人は、走る際のコマンドの2度目の→の入力を若干長めに押すと容易に出せるぞ。



このへんでダッシュのモーションが終了する



このくらいの間合いならダッシュして


走りながら攻撃。相手の不意を突くのに有効だ



走るためにはこのくらいの間合いが必要だ

一番無防備な時はこう対処

相手の攻撃により空中に浮かされてしまった場合は、かなり大きなスキができる。そしてそれと同時に、地面に叩きつけられたあとのダウン攻撃にまで対処しなくてはならない。そこで受け身の取り方を覚えよう。キチンと受け身をすることにより、空中からの反撃をすることも可能になり、対空技で応戦してきた相手の攻撃に対応することもできるようになる。または、単純に着地するタイミングをずらすこともできたりもするぞ。コマンドはどのキャラクターも共通。浮かされているときにP+G+Kのボタンの同時に押すだけだ。



浮かされた。すぐに対処するのだ

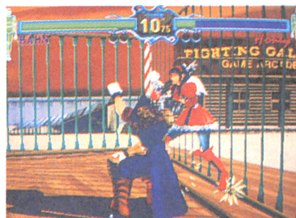


ある程度の高さがあれば反撃可能

CHECK POINT

●浮かされてしまった場合には着地する前の段階でP+G+Kと同時に押すことにより受け身がとれる

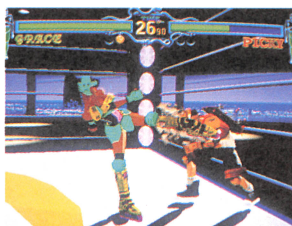
●受け身のコマンドを入力したあとは、レバー操作によって着地するタイミングをずらすことができる


レバーを下に入れると着地が早い


何もしないとかなりスキが大きい

ここまでできれば一人前

すべてのレバー+ボタン操作に慣れてきたら、今度は倒された時にできるスキなどを少なくするように心がけよう。例えば、しゃがんでいるときに攻撃を受けるとよろけてしまうが、これはレバーをグルグル素早く回転させることで早く回復することができる。また倒された時の起き上がり始めは、相手の攻撃が入らない、いわゆる無敵状態になることを念頭に置けば自然と自分なりの攻略法が見えてくるだろう。



よろけた。急いでグルグルグルグル



倒されたままでは相手の思うがままだ



この間は自分が無敵の状態だ

相手の動きを読んで反撃しよう



個性の強い8人のバイパーたち

このゲームでは、個性あふれる8人のキャラクターを使用することが可能である。ビギナーには軽快な動作が売りもののハニーや、攻撃威力の大きいバンを特にオススメ。そしてビジュアル的に豪快な技を堪能したいという人には、プロレス技を多用するサンマンを使ってもらいたい。ちなみにこれらの他に、最後のキャラクターであるB,Mや、対戦を15000回こなした筐体のみに登場し、プレーヤーが使用可能で、しかも反則的な強さを誇るマーラーなどがいるが、それはまた別の機会に……。

CHECK POINT

⇧ 小ジャンプ／ほんの少し親指で弾く位の時間
⬆ 大ジャンプ／1秒間位入れ続ける
P+K／パンチボタンとキックボ タンを同時に押す
PK／パンチボタンに続き素早くキックボタンを押す

BAHN



三代目"仁義衆蛮"を名乗り、故郷で番を張っていた彼。自分を捨てたという、まだ見ぬ父にヤキを入れるべく海を渡ってやってきた。彼には威力の大きい技が多く、凄味の効いた声も魅力。

技名	コマンド	備考
特攻	⬆＋P	ダウン攻撃
肘鉄砲	⇦＋P	ガード攻撃
超衆賭麗斗	➡＋P	
弔般	P＋G＋K	
速攻足蹴	⇨⇨＋K	

RAXEL



ロックバンド"DEATH CRUNCH"のギター兼ボーカルであるラクセル。筋金入りのナルシストで、名を売るために闘いに身を投じている。背中に背負ったギターを使用した技は、絶大なる破壊力を誇る。

技名	コマンド	備考
スピットキック	⇩＋K	ダウン攻撃
ブロックストレート	⇦＋P	ガード攻撃
ルックスザットキル	PPK	
ダブルアッパー	⬂＋PP	
ラインニングタックル	P＋G	走っているときに

GRACE



フィギュアスケートの選手を志していたが、恋人でもあったコーチに裏切られ、スケート界から縁を切った彼女。激しい怒りが生み出すエネルギーが、多彩な足技のコンビネーションを生む。

技名	コマンド	備考
スマートダイブ	⬆+P	ダウン攻撃
ブロックバスター	⇦+K	ガード攻撃
バルカンビート	PPPP	
ビートブロックバスター	PPK	
スライディングキック	⇩+K	走っているときに

HONEY



アパレルデザイナーを目指す内気な少女。だが自作のラバードレスに身を包むと性格が一変し、過激な美少女バイパーに変身する。機敏な動作に加え、キックのコンビネーションや空中投げが武器だ。

技名	コマンド	備考
スピットキック	⇩+K	ダウン攻撃
ブロックボンバー	⇦+K	ガード攻撃
エイエイエイエイエイ	⇩+PPPPP	
フォークスルー	⇩+P+K+G	投げ技
ランニングビーチアタック	P+K+G	走っているときに

TOKIO



元々は歌舞伎役者の厳格な家に育った彼。だが14歳の時、チーマーとなってしまう。一時はチームリーダーまで務めたが、メンバーの死に責任を感じて現在は一匹狼に。回し蹴りからの連続攻撃は圧巻。

技名	コマンド	備考
イーグルランディング	⇧+P	ダウン攻撃
ブロックボンバー	⇦+K	ガード攻撃
コンボエッジ	KPK	
オープンアームブロー	⇨+PPP	
ロースピンキック	⇩+K+G	

PICKY



ジュニアハイスクールに通うスケボー少年。同級生のキャサリンの気をひくためにスケボーを始めたが、闘いのほうが人気が出てしまい、スケボー技を引っさげて参加する。

技名	コマンド	備考
ダブルスタンプ	⇩+KK	ダウン攻撃
ブロックニー	⇦+K	ガード攻撃
ロケットミサイル	⬃+K	壁に背を向けたとき
ホッピングニー	K+G	
ローパンチテールキック	⇩+PK	

JANE



元々は海兵隊を志していた女性。しかし傷害事件を起こして入隊を拒まれてしまい、今は地下鉄工事のアルバイトをしている。基本技がかなり強力で、これだけでも十分闘うことができる。

技名	コマンド	備考
ナックルバット	⇩＋P	ダウン攻撃
ブロックストレート	⇦＋P	
ニーランチャー	⇩⇨＋K	
コンボスイッチアッパー	PKP	
ローナックルスピン	⇩＋PK	

SAMMAN



改造された大型スクーターに乗っている事と、数字の"3"を愛する事以外がまったく謎に包まれた男。迫力ある巨体を生かした体当たり技もさることながら、多彩な投げ技を持つ玄人好みのキャラクター。

技名	コマンド	備考
ピーチバーガー	⇧＋P	ダウン攻撃
ブロックボンバー	⇦＋K	ガード攻撃
ローパンチ	⇩＋P＋G	
ベアハッグ	⇨⇦＋P＋G	
ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨＋P	走っているときに

サターン版「ファイティングバイパーズ」開発画面を初公開！

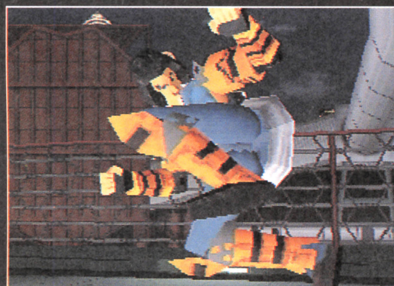
「で、サターン版はどうなってるの?」という方、ご心配なく。「おもちゃショー」を前にして、サターン版の開発画面がついに公開! 発売はまだ未定（年内予定）だけど、この写真でサターン版への期待を膨らませちゃってください。

この開発バージョン「バイパーズ」は、なんと実際に遊べる状態で「おもちゃショー」にも出品されるとのこと。「壁」などの要素もすでに入っており、「バイパーズ」の醍醐味は充分に楽しめるモノになりそうだ。サターン版のデキが気になる人は明日の6月8日、会場へレッツゴーである。





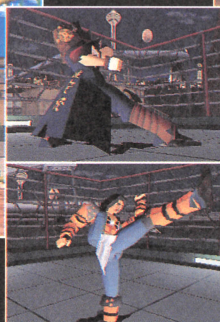




TOKIOのアップ。かなり作り込んである



GRACEの向こうにはちゃんと金網が





TOKIOとGRACEの対峙。バックが渋い



基本スタイルの「タイマン」もすでにOK



「ファイティングバイパーズ」ゲーム筐体プレゼント

どんなにサターン版のデキが良くても発売されるのはまだまだ先。「それでも今すぐ遊びたい」なんて人にビッグチャンス。創刊記念として、なんと! ゲームセンターそのままのゲーム筐体を「丸ごと」プレゼント! 創刊号ならではの太っ腹プレゼントの詳細はP168ページを参照。コレで「FV」を極められる、かもしれない？



国内最大級のインターネット就職情報

Career Space

キャリアスペース

http://www.mycom.co.jp/career/

6月13日、あのキャリアスペースがバージョンアップ 転職情報をリリースします。

毎週木曜日 データ更新

キャリアスペースBJ

for your Better Job

Career Space NEWS 1

オープニングキャンペーン

先着100社限定 中途求人情報を無料掲載

E-mailかTELでお問い合わせください

For 求人を考えている企業

E-mail csm@mycom.co.jp
TEL 03-3222-7862
ただいまネット上で受付中

Career Space NEWS 2

メーリングサービス

For 転職希望者

登録いただいた方に
必要な最新情報をお送りする
メーリングサービスも設定しました。
ぜひご利用ください。

参加社名

極洋
穴吹工務店
NTTファシリティーズ
鹿島建設
末永製作所
竹中工務店
東レ建設
サンテック
昭和電気建設
住友電設
北近畿セキスイハイム
セキスイハウジンググループ 中部エリア
セキスイハイム山陽
姫路ホーム
和歌山セキスイハイム
日本ハム
鐘紡
尚和化工
大和化成
ニッコー
和光純薬工業
テルモ
資生堂
オーツタイヤ
ニチリン
神戸製鋼
住友金属工業
日本鋼管
大和製缶
東プレ
トステム
ノーリツ
アマノ
ゼクセル
タダノ
テイエルブイ
中外炉工業
千代田計装
東洋エンジニアリング
東京ガス
IAI
アイコム
アプライドマテリアルズジャパン
アルパイン
沖データ
九州松下電器
シャープ
JRMグループ
セイコーエプソン
セガエンタープライゼス
ソニー
太陽誘電
寺崎電気産業
東芝
ナカヨ通信機
日本電産
NEC(日本電気)
NEC通信システム
日本モレックス
日立製作所
日立電線
富士通
富士電機
富士ポリマテック
ブラザー工業
堀場製作所
松下電器産業
松下電工
三菱電機
メルコ
矢崎総業
ヤマハ鹿児島セミコンダクタ
横河電機
ローム
三桜工業
トヨタ自動車
日本電装
スター精密
ノーリツ鋼機
リコーテクノネット
シグマ紙業
三和研磨工業
ホクシン
コクヨ
ヤマハ
伊藤忠商事
川鉄商事
住友商事
トーメン
豊田通商
アズ
小林事務機
JFBA(日本ファッションビジネスアソシエーション)
ハワード
大阪開発鉄鋼流通協同組合
中川特殊鋼
デジタルテクノロジー
日商エレクトロニクス
オービック
ダイワボウ情報システム
日本オフィスシステム
静岡三菱自動車販売
ウノフク
ジャスコ
ダイエー
たんぽぽ薬局
住宅金融公庫
あさひ銀行
さくら銀行
住友銀行
大和銀行
東海銀行
東京三菱銀行
北陸銀行
安田信託銀行
全信連(全国信用金庫連合会)
アイフル
プロミス
クレディセゾン
ミリオンカード・サービス
奥村機械
日本電子計算機
野村證券
国際トレーディング
東急不動産
財団法人鉄道総合技術研究所
富士ロジテック
関西電力
東京電力
東北電力
アイテック阪神
インテック
NECソフトウエア
NTTインターネット,
NTTソフトウエア
エムシーソフトウェア
オムロンソフトウェア
ケージー情報システム
コナミ
コメット
コンピュータ・テクノロジー・インテグレイタ
三和システム開発
CSK
静岡コンピューターサービス
システム計画研究所
しんきん情報システムセンター
ソフトヴィジョン
帝人システムテクノロジー
ティージー情報ネットワーク
東京アプリケーションシステム
日本オラクル
日本システムディベロップメント
富士ソフト
松下システムエンジニアリング
安川情報システム
山一情報システム
協和エクシオ
ジャルパック
IMAGICA
ソニーPCL
アサヒディード
アトラス
ゲオ(ゲオミルダ)
ナムコ
三和総合研究所
アンダーセンコンサルティング
NTT
国際電信電話
三技協
日本コムシス
日本高速通信
日立情報ネットワーク
関西テクシス
向学社
静岡理工科大学沼津情報専門学校
増進会出版社
宇宙開発事業団

企業情報は毎月更新、3000社以上の企業データベースが構築されます。

株式会社毎日コミュニケーションズ
問い合わせ先:就職情報事業本部 TEL.03-3222-7862

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

スーパーリアル・エッセイ

ゲームばっかりやってんじゃねぇ!

谷村志穂

たにむら　しほ

デビュー作『結婚しないかもしれない症候群』（主婦の友社）がベストセラーに。以後、小説、ノンフィクションと活字メディアで自在に活躍。主な著書に『十四歳のエンゲージ』（東京書籍）『眠らない瞳』（講談社）『ヒールを履いたかぐや姫』（マガジンハウス）『ジョニーになった父』（集英社）ほか。3月に『結婚しないかもしれない症候群　男性版』（主婦の友社）を刊行。



撮影：モリーユ和緒

Chapter 1

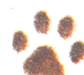
許せん

世の中には、典型的なあたらし物好きという人たちがいて、たとえば私の友人は、ワープロはまだ一台六十万円もする時代に購入している。大きさも、編み機ミシンみたいにばかでかかったらしい。次に彼が買ったノート型ワープロは、画面にはラインが一行しか表示されず、文書はカセット・テープに登録したのだそうだ。書いた原稿は、音声信号に置き換えられたカセット・テープにセーブされるのだが、これを呼び出したいときにはテープを頭から聞き直さねばならないというわけで、それはもう一苦労だったという。

その友人は、ビデオ・プレイヤーだって、もちろんベータのときに買っているし、携帯電話だって、それは大根かと思うほどに大きかった頃に買っておりと、まったく飽きれてしまうのだ。携帯電話は、当時は、使用料だってばか高かったもんな。

そういう話をしていると、次々似たような告白をはじめる者が続き、そんな状況は、まあ私の周囲に限ったことではないだろう。私たちが住んでいる世界はもはや物質世界であり、私たちはいわば物質世界のスピリットたちである。新しい大型モニター付きテレビ、自動製氷器付き冷蔵庫、オート・マティック・カー、全自動の実に静かな洗濯機……と、生まれてから今にいたるまで、つぎつぎ新製品が開発、発売される時代に付き合わされ、その恵みを享受してきた時代の申し子たちなのだ。思えば私だって、今そうして順に書き並べたものはすべて持っているし、いくら機械音痴だからといっても、大抵はボタン一つで動く。今では六十歳を過ぎた父だって、それらを何でも器用に使いこなしているという時代なのである。

とはいえ、そうしたものが続々と現れる時代に、果たしてうきうきしているのか、もしくは戦々恐々としているのか、どちらかといえば、私の場合は後者なのである。



あたらし物好きの友人たちが喜々として、携帯電話について、ワープロについて話し始めるとき、一瞬、眉をしかめ、深々と溜め息をつき、それからすぐに、猫と暮らしている自分の部屋の様子について思い浮かべるのが私の習慣だ。世田谷にある2LDKの狭いマンションである。ここには山のような洋服も詰まっていれば、仕事部屋もあり、寝室もあるという具合だ。新しい機器がまた一つ増えるとなれば、一体あの部屋のどこに置いたらいいのだろう。またあのにょろにょろしたコンセント・ケーブルが増えて、私は苦手のマニュアルとしばらく格闘せねばならない。そんなことを嘆くならきっぱり最新の文明などからは遠ざかればいいのだが、元来ミーハーなところもあり、みんなにおいていかれたくないしなあ、なーんてこと

を、コーヒーやワインを飲みながら、つい考えてしまうのである。

そして最近にいたっては、もう周囲は揃って、マッキントッシュ・エンデュバリストと化しているのである。エンデュバリストとは、何でも伝道師のことらしく、つまり、マッキントッシュ・エンデュバリストとは、マッキントッシュ社から依頼されたわけでも、給料をもらっているわけでもないのに、好んで自らマックを進め歩く者たちなのである。

いるでしょう？　そういう人たち。

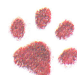
「あのさ、今の時代はマックの一台もなきゃ」

からはじまって、「マックがあればいかに楽しいハッピィ・ライフを送れるか」を、彼らは滔々と語ってくれるわけである。

それで結局、やっぱり買ってしまったのです、私も。今では二台ものパワーブックを買ってしまい、何とか原稿をそちらで書けるように、そして世界どこからでも原稿やメッセージを通信でクイッと送れてしまうように、などと、最近は日々、マニュアルと睨めっこをしているのである。

思えば、ワープロを使い始めたときのあの苦労、思えば、自動車に乗り始めたときの冷や汗の連続の時間、思えば……ああ、こんなことなら、原稿は手書き、車はタクシーと決めたら私はもっともっと立派な作品を山のように書けていたんじゃないかなどとつい思ってしまうけれど、もう後の祭りである。

その新しきものたちは、恐ろしき時間泥棒だが、あっという間に日々の風景を変えてしまうということも、今や私はよく知っている。だからこそ、こうして、遅ればせながら流行り物には何とかついていくという、私のようなとんまな女が一匹仕上がってしまうわけである。



さて、そうなると、私にとってひじょうに恐ろしきもう一つの存在が、この「セーガー♪」（歌っています。今一応、原稿書きながら）だったのである。

私はいまだ独身の身でありますが、我が家を時折訪れるろくでなしが一人いて、奴はまあ大の大人だというのに、まったくよく眠る、よく遊ぶという特質を持っている。しかもそういう男なら料理が得意だとか、片付けができるとか何か取り柄があってもよさそうなのだが、部屋の中は散らかし放題、脱いだソックスは片方ずつそこいらに転がしてくれ、CDは聞いてもパッケージに戻さず、本棚から抜き出した本は読み終わったら床に置いていくという性癖の持ち主である。おまけに植物だとか野良猫だとかには妙なセンチメントを発揮するものだから、結局、そういう者たちの世話はみーんな私が引き受ける羽目になる。

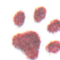
奴はある日、突然、言い出した。

「俺、セガがやりたいな」

「そんな子供のようなことを言わないでよ」

「あると楽しいと思うけどなあ」

「あのね、部屋の中にああいう機械が入ったりす



るのは、私はヤなの。あなたはどうせ片付けないし、それにあれってすごい音なんでしょう？　ビシュン、ビシュン、とかさ」

と私。

「ヘッドホンでやるよ。それにちゃんと片付けるよ」

「そう言って、片付けたことなんかないじゃないの」

「俺は世の中で一番苦手なことが片づけなんだよ。がみがみ言わないでくれよ。それさえなくなれば、君ももうちっといい女になるのにねえ」

「じゃあ、がみがみ言わせないでよ」

しだいにキーッとヒスを起こしそうになる私である。

「セガの3Dシューティング、やりてーな。みんなやってるのになあ」

「ばっかみたい。私の友達は誰もやってないわよ」

「あっ、遅っれてるの。知らないだろう？　すごいんだぞ」

今度はその作戦に出たなあ、と私は身構える。

しかし……女なんて弱いもので（いえ、私が情けないだけなのですが）、結局、ついに言っておりました。

「そんなにやりたいの?」

「あれ?」

「じゃあ、いいよ、やってもさ」

「ホント?」

「だから、ホントだってば。そのかわり、ちゃんと片付けてよ。ケーブルが出しっ放しだったりしたら、その場で捨てるよ。それから、頭にはヘッドホーン」

「ハーイ」

と、そこからなにかが始まってしまったのだろう。

考えてみたなら、私はこの男については、そうよく知らないで付き合ってきたのかもしれなかった。まあよく遊ぶといっても、カラオケは大嫌いだし、テレビもほとんど見ない。いざ喧嘩を始めると、誰でも殴ってしまうし、まあ本質的には軟派を気取っている硬派なんだと思っていたのである。

しかし、こうなってはじめて聞いたところ、奴はかつては六本木のゲームセンターに入り浸っていたそうなのだ。最高得点荒らしをし……まあ、昔のことですから、インベーダーみたいなものでしょうけど。

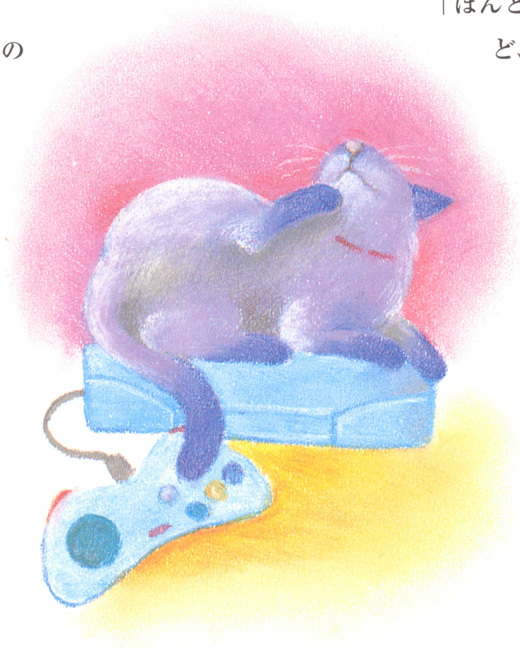
「ウソッ」

私は口を押さえる。

「ほんと。それでさ、提案なんだけど、やっぱりセガはヘッドホーンじゃつまらないんだよな」

奴は、入手したてのソフト「ドラマティックシューティング　パンツァードラグーン　ツヴァイ」を前に当然のような顔でそう言った。

許せん。



絵：なかにしやすこ

SEGA倶楽部

セガ倶楽部　No.1
1996年6月7日発行
発行人：グレートサターンZ編集部

NEWS

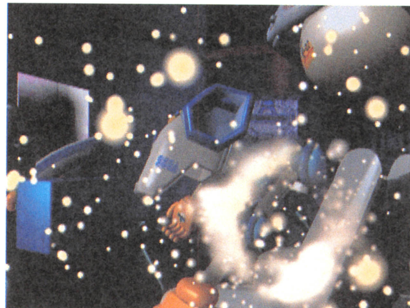
VR-1新作ソフト「プラネットアドベンチャー」



セガのアミューズメントテーマパーク用大型アトラクション「VR-1」の新作ソフトとして、「プラネットアドベンチャー」が稼働中だ。

VR-1は、セガが独自開発したHMD（ヘッド・マウンテッド・ディスプレイ）と、シミュレータータイプのモーションライドを組み合わせた、世界でも類を見ないアトラクション。1994年7月に「横浜ジョイポリス」に初登場した。以降、「新潟ジョイポリス」や「福岡ジョイポリス」など5施設に導入され、セガのアミューズメントテーマパーク施設の目玉アトラクションになっている。

「プラネットアドベンチャー」は、“宇宙国際法無視のアングラな旅行会社「プラネットアドベンチャー」に参加し、ドジなパイロットロボット「E-2」と共に、未開の惑星へVRトリップする”といった内容。前作の「スペースミッション」が、“宇宙戦争の最中、反乱軍に関する機密情報を連邦軍に届けるために、敵艦隊の包囲網を突破すべく出撃する”という硬派なストーリーだったのに比べて、今作はコミカルな新要素が盛り込まれている。



プレイヤーのヘアスタイルが、モヒカンやアフロヘアに変化してしまったり、隣の席の人が怪物にさらわれてしまったり、ラストには自分以外のプレイヤーが……、などなどハラハラさせる内容の中に、ユーモアあふれる演出が盛り込まれている。もちろん、HMDと連動したシューティング機能も健在だ。

この内容なら、女性も楽しめるし、規定身長に達しているお子さんをお持ちの方なら、家族サービスもOKだ。

「VR-1」の仕様
■ライド：8人乗り×4台
■定　員：32人
■対　象：身長110cm以上の方
■料　金：800円



INFORMATION

お便り募集！

■このセガ倶楽部では、セガに関することなら何でもお届けしようと思ってます。
今のところ、編集部が読者の皆さんに成り代わって、セガに直接質問して答えてもらうコーナーや、セガのカラオケ略して「セガカラ」の新譜情報などの企画を考えています。
セガに聞きたいことや、ピンと来たりしたことがあったら、どしどし編集部の「セガ倶楽部」宛てにお便りください。
ただ、「バーチャ3のサターン版はいつ出るんですか」とかの質問をもらっても、時期が来るまでセガが答えられるわけはないので、そういう質問はもちろんボツ。
また、「セガクリエーターの素顔」で取材して欲しい人とか、こんなのやってとかのリクエストにもお応えするつもりですので、まぁとにかく、セガに関することならエニスィングOKです。

■宛先は下記まで。

〒100　東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル
㈱毎日コミュニケーションズ
グレートサターンZ編集部
「SEGA倶楽部」係

VIDEO

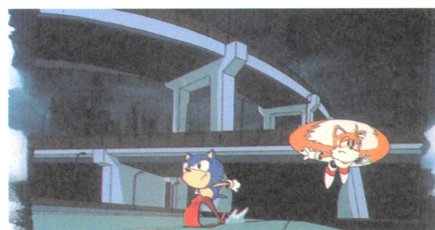
セガのキャラクター達がアニメビデオに!



現在のセガの看板キャラクターと言えば、バーチャファイターの面々。そのバーチャファイターのキャラクター達がオリジナルストーリーで活躍するアニメ版がテレビ放映され、注目を集めた。このアニメがビデオ化されてレンタル中だが、5月末からはセル版が毎月2巻ずつ(全6巻)発売されている。

セル版とレンタル版ではオマケが違っていて、セル版の各巻には、デジタルアニメーション映像が付いてくる。ちなみに第1巻は、アキラ編だ。今後、各巻ごとに5分ずつ、キャラクター別に収録される。マニアの方は要チェックだ。

そしてもう1つ、セガのキャラクターで忘れてはならないのが「ソニック」だ。このソニックも、OVA(オリジナル・ビデオ・アニメ)が登場しているのだ。アニメのほうも、ゲームそのままのハイスピードアクションのノリを活かした内容になっている。このビデオもすでにレンタル中だが、5月末にセル版が登場したばかり。今年は、「ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)」がアーケードに登場して、ソニック人気が再燃しそうだから、また別のソニックを観ておくのもいいかも。





「バーチャファイター　Vol.1」
■標準価格:4,800円(税抜)
■発売元:セガ・エンタープライゼス
■販売元:タキコーポレーション



「ソニック・ザ・ヘッジホッグ　Vol.1」
■標準価格:3,980円(税抜)
■発売元:セガ・エンタープライゼス
■販売元:タキコーポレーション

Q&A

サターンで辞典CD-ROMは再生できないの?

Q.セガ・サターンでは、CD-ROMは再生できるのでしょうか。ここでいうCD-ROMは、フォトCDとかビデオCDではなく、最近、百科事典もCD-ROM化されたと思いますが、そういったデータベースの再生も可能かということです。(鳥取県　永山武志さん)

A. セガに聞くまでもないので、編集部でお答えしましょう。まず、「CD-ROM」という呼び方ですが、これは音楽CDかそうでないかという区別のために使われる言葉だと思ってください。CD-ROMは、さまざまな使い方ができますが、ビデオのような映像が入ったものがビデオCD、写真の入ったものがフォトCDです。そして、永山さんがおっしゃるような辞書のようなデータベースものに多いのが、電子ブックです。

電子ブック規格に対応したCD-ROMは、サターンの周辺ソフトである「電子ブックオペレーター(3,800円)」というCD-ROMソフトを購入してくることで、見ることができます。このソフトをサターンで再生したあと、電子ブックソフトが見られるようになります。

ただし、注意してほしいのは規格です。一般に、単にCD-ROMと言った場合、パソコン用のCD-ROMのことを指す場合が多いのです。永山さんの見かけた辞書CD-ROMが、WindowsやMacintoshなどのパソコン用のCD-ROMでしたら、サターンで見ることはできません。電子ブック規格の辞書は数多く発売されていますので、この規格の辞書を探すようにしてください。

ちなみにセガ・サターンでは、音楽CD以外に、オプションの購入なしにCDグラフィックスのソフトを見ることができます。コレはけっこう見落としがちです。CDグラフィックスのソフトはカラオケが中心ですが、絵本のようなものも発売されています。そして、オプションを購入して見ることができるようになるのが、ビデオCD、フォトCD、そして電子ブックなのです。

Sega Creatorの素顔

セガクリエーター

我々に楽しいゲームを届けてくれるために、日夜仕事をされているセガのクリエーターの方々。その仕事ぶりが伝えられることはあっても、日常生活や趣味が伝えられることはあまりない。そこで、ここではそこにスポットを当ててみよう。意外と、それらに対するコダワリが、ゲームに反映されているかもしれない。今回は、映画・アニメ好きといわれる二木氏にインタビューを試みた。



――まず、ふだんはどんなお仕事をされているのかおうかがいできますか。

二木氏　入社したのが5年前なので、その頃はまだサターンの影もカタチもないころですが、1年目は修行のようなことをやってから、そのあと実際に業務に携わってからは、ずっとサターンです。サターンでは、初期ラインナップとして『パンツァードラグーン』の企画をやりました。パンツァーシリーズでは企画・原案、仕様書などを書いたりしています。あとは調整、デバックですね。

――企画とか原案だとかは、どういったときに考えるのですか?

二木氏　原案というか、どういうゲームにするかということは、年中考えています。それこそ、朝起きて顔を洗いだしてから、夜ふとんに入るまで、どっかで考えています。

――それって、好きじゃないとできないですよね。

二木氏　そうですね。半分趣味を仕事にしちゃったようなもんなんで、入社当時、それがいちばんいいだろうと思ってました。ところがですねぇ、これが実際にしてみると趣味のままにしておいたほうが良かったかなとも思ったりして(笑)。もう2度と素直にゲームは楽しめないだろうという気がしますね。

――そうすると、ゲームが好きでセガに入社したんですか?

二木氏　そうですね。ゲームとか映画とかが好きで、ただ、個人的に邦画のほうはあまり未来がなさそうに思えたんで、ゲーム業界にしたって感じでしょうか。ほかにも、ゲーム会社をあちこち受けましたけど。それでも、セガを受けた当時はソニックもまだなくて、それほど大きくはなかったですね。大きくなりそうな雰囲気はありましたけど。

――映画には、どれほどこだわってるんですか?

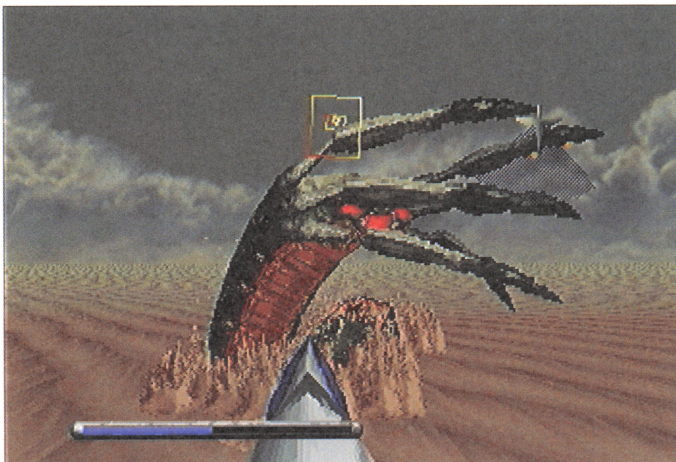
二木氏　割と何でも足を突っ込むほうなんですけど、映画は学生のサークルで、自分で撮ってたりもしました。今見ると、そのまま穴掘って埋めたくなるような(笑)。

――どんな内容の映画だったんですか。

二木氏　それはもう忘れましょう(大爆笑)。アクション映画だったんですけど、2次大戦後に日本が南北に分割されて、それが統合されたあとの話っていうのを外伝風に30分くらいに収めたものなんですけど。昔から2重構造の世界観が好きだったのかもしれませんね。あとは「サイバーパンク」ものだとかですか。

――どんな映画が好きなんですか?

二木氏　大作ものじゃなくて、ベタベタのB級映画が好きなんです。例えば、「死霊のはらわた」とか撮っているサム・ライミとかのスプラッター系とか、あと、あまり金のかかっていないアクション映画とかそういうのが好きなんです。ゲームでも「クソゲー愛好家」とかいますよね。それと一緒ですね。「絶対つまんねぇ」とか思いながら、宝探しするみたいに観に行きます。あんまり期待しないで観に行って、光っているのにあたった瞬間というのがすごい好きなんですよ。だから、そういうのばっかり観に行くんでしょうね。



コイツはオームじゃない。さっそく「デューン～砂の惑星～」を観てみよう。

――年間にどれぐらいの本数を観るんですか?

二木氏　学生の頃はそれこそ100本ぐらい観てましたけど、さすがに今は40本ぐらいですね。『パンツァー』のα版のアップの時も、東京ファンタ(東京国際ファンタスティック映画祭:毎年9月末頃開催)を観に行って、ひんしゅくを買いました。東京ファンタには、3～4回目ぐらいの頃からず～っと通っていて、今でもほとんど全部の映画を観ますから、前売り券を束で買ってきて、土日と夜はベッタリ観に行ってます。学生の頃は、回数券を買って平日も観に行ってたんですが、最近はさすがに平日は観に行けないですから元が取れないんで、前売り券にしています。

――年間40タイトルというのは、全部映画館でですか?

二木氏　はい。基本は、やっぱり映画館で観るっていうのがポリシーなんで。それと、映画館の儀式的なところが好きなんですよ。暗くなって、予

僕たちの世代は、「チルドレン オブトミノ」なんです。

■プロフィール
二木幸生
コンシューマソフト研究開発部
パンツァードラグーンシリーズ企画担当
1969年10月29日生まれ　AB型



告編があってみたいな。昔の頃だと、1回目は、ダーっと観て、次は映像的に観て、その次はシナリオの構成に注意して観たりして、1日中いたりしたこともありますね。でも、もうダメ、体力が（笑）。だけど、（映画館では）まともなの観ないんですよ。例えば「ホームアローン」とか、「ゴースト」だとか。ああいうのは、家でビデオで観ます。そういうのよりも、1週間で終わってしまうような、最近ので言えば、「パワーレンジャー」とか「モータルコンバット」とかですね。

——読者にオススメの映画というのは、ありますか。

二木氏　イッちゃてるものだと香港映画の「人肉饅頭」。内容は、タイトル名から想像して欲しいんですけど……。ただ、これはレンタルビデオ屋に行ってもあるかどうか（編集部注：日本のビデオ販売会社さえ探せなかったので、入手困難なようです）。無難なところでは、「トレマーズ」あたりですか。（週刊少年）ジャンプで連載している「ジョジョの奇妙な冒険」ってマンガがありますよね。アレに出てくるスタンドの1つが、たぶんこの映画を参考にしていると思うんですけど。

——自分の趣味をゲームの中に反映させたというものは、ありますか？

二木氏　それはですねぇ、そのまんまだったなと思ってちょっと今でも後悔しているんですけど、パンツァー1の2面の「ワーム」。デビット・リンチとかも好きなんですが、彼の「デューン～砂の惑星～」が好きなんですよ。砂漠って来たら、これはもう出すしかないと思って。ただ、もう少し工夫すれば良かったなと思ってます。あれが、ナウシカの「オーム」だって、言われることもあるんですが、「オーム」じゃなくて「サンドワーム」なんですよね、モチーフは。

——もともとファンタジーの世界をシューティングに持ち込んだというのはなぜなんですか。

二木氏　まずサターンの能力を見せるために、3Dシューティングという大前提があって、それじゃ（プレイヤーを）何に乗らせようという話になって、いろいろとアイディアは出たんですが、最終的に人型ロボットとドラゴンの2つが残ったんです。それで、ロボットはどこかがやるだろうということになって、ドラゴンを選択したんです。ドラゴンというのが決まってから、ストーリーを決めていったという感じです。

——『ツヴァイ』で取り入れた「分岐」という手法は、映画では表現しにくいところを表現したいみたいなところがあったのですか。

二木氏　というよりも、それは純粋に何度でも楽しんでほしいというのと、ゲームというのは、プレイヤーのやることで変わっていくストーリーを楽しんでいくものだと思っているからです。実は1では最初、男の子と女の子の主人公をどちらか選べるようになっていたんです。ところが、2種類の



オープニングムービーを作るのはツライということになって、外してしまったんですが。『ツヴァイ』で、ドラゴンが成長していくというのも、そういった観点からですね。

——今の仕事をしていて、得したことや損したことはありますか？

二木氏　実は昨年のE3に出展していた『パンツァー』を、あのスピルバーグがプレイして楽しんでたらしいんですよ。それで、仕事の関係でセガに来たときに『ツヴァイ』を見て、「このゲームはプレイしたことがある。いい仕事をしている」みたいなことを言われたんですけど、ヤッパリそれがいちばんうれしかったかな。あとは、試写会のチケットがもらえるとか、ささやかな喜びですかね。ツライのは、映画を観に行けなくなったことかな。今は（ちゃんと観に行けるか）怖くて前売りも買えなくなっちゃいましたから。

——そのほかに、何か趣味などありますか。アニメ好きというのをうかがってるんですが。

二木氏　うーん、アニメは観ますねぇ、ヤッパリ。ていうか、会社に入っていろんな人と仕事してるんですが、多いんですよ、原体験に「ガンダム」以降のアニメのある人が。私たちはそれを「チルドレン　オブ　トミノ」と呼んでいるんですけど、この業界には多いですね。たぶん、『バーチャロン』を作った人も、きっと「チルドレン　オブ　トミノ」だと思うし。ガンダム以降、惰性も入ってますが、今でも観てますね。最近のでは、「新世紀エヴァンゲリオン」だとか。

——もしかして、ガンプラとかも買いました？

二木氏　買いましたよ、並んで。あとのほうだと、ジオラマセットだけが売れ残ってるんですよね。本当は要らないんだけど、並んだのに買わないで帰るのは悲しいから、「ジャブローに散る」を買って帰った記憶があります。誰がわかるんだこんな話（爆笑）。でも、セガにはよくいるタイプでしょうね。セガカラに入っているアニメソングがマニアックなのも、セガの社員のリクエストが多かったからという話もありますから。週末には、けっこうセガカラに行って、アニソン歌ったりということもあります。

——今後の豊富などはありますか。

二木氏　内容はまだ全然言えませんが、またチームアンドロメダ（パンツァーチーム）で、サターン用の新作を開発中です。あと、『パンツァードラグーン』のOVA（オリジナルビデオアニメ）が、夏頃出るようです。自分の作ったゲームが、アニメになるというのは感無量ですね。しかも、作画が、プロダクションI・Gという「パトレイバー」とかやってたとこで。ゲームには登場しない女の子が登場します（笑）。このOVAは私も1ユーザーとして楽しみにしています。

◆読者にオススメの映画

タイトル	監督	ビデオ発売会社
トレマーズ	ロン・アンダーウッド	CICビクター
男たちの晩歌	ツイ・ハーク	日本ヘラルド映画
チャイニーズゴーストストーリー	ツイ・ハーク	アスキー映画
キャプテン・スーパーマーケット（死霊のはらわた3）	サム・ライミ	東和ビデオ
デリカテッセン	J=P・ジュネ	ヘラルド・エース

イケイケ セガカラ天国

**セガの関連会社　セガ・ミュージック・ネットワークスが
運営している通信カラオケが、セガカラこと「スーパープロローグ21」だ。
セガカラのアミューズメント機能は要注目だ。**

■歌本のいらないソングナビゲーター

とにかく便利なのが「**ソングナビゲーター**」というこのリモコン。このリモコンでは、曲名や歌手名、ジャンルなどの検索ができて、そのまま予約が入れられる超便利なリモコンなのだ。歌本をひっくり返して、曲を探したのに、間違った曲番号を入れてしまったなんてトラブルもない。使い方も簡単なのがGoodだ。



電子手帳みたいなソングナビゲーター

■5月配信済み新譜情報

曲名	歌手名	曲番号
愛の言霊～Spiritual Message～	サザンオールスターズ	22686
I'll Do It ～愛のパトワ～	NAHKI&ダイアナキング	22714
I'll Be There For You	松田聖子withロビー・ネヴィル	22690
赤坂で別れて	石原裕次郎＆八代亜紀	22716
明日へと駆け出してゆこう	松田聖子	22689
雨降り花	大石円	22711
粋な男	五木ひろし	22678
いつも心に太陽を	岡村孝子	22693
いつもそばに君がいた	郷ひろみ	22673
命は燃やしつくすためのもの	布袋寅泰	22682
越後絶唱	市川由紀乃	22708
エレジー-哀酒歌-	吉幾三	22677
男の水割り	佳山明生	22698
おばこ巡礼歌	藤あや子	22674
Only You 君と夏の日を	TUBE	22672
風枕	渥美二郎	22699
北帰航	鳥羽一郎	22679
君のいちばんに･･･	LINDBERG	22691
禁じられた夢の中で	大橋純子	22720
恋する惑星	カズン	22718
恋のジャック・ナイフ	サザンオールスターズ	22687
心を開いて	ZARD	22696
こんなにあなたを愛しているのに	シャ乱Q	22680
さよなら小町	坂本冬美	22712
しあわせのかたち	谷村有美	22701
つばさ	VANILLA	22702
TOKYOかくれんぼ	坂本冬美	22713
ときがたてば	THE BOOM	22692
TRAVELING BOY -解き放たれた矢のように-	江口洋介	22707
泣いてばかりじゃいられない	THE 虎舞竜	22721
流されて	チョーヨンピル	22717
夏の午後	大浦龍宇一	22695
はだかの王様～シブトクつよく～	SMAP	22684
ひき潮	新田恭子	22715
ピストル	黒夢	22681
陽のあたる場所	小比類巻かほる	22709
ベイビィ・ポータブル・ロック	ピチカート・ファイブ	22685
ぼくらが旅に出る理由	小沢健二	22683
ミセス・シンデレラ	村尾亜起	22694
Midnight Sun	平松愛理	22675
夢で逢えたら	ラッツ&スター	22703
よりそい花	水森かおり	22705
LA･LA･LA･LOVE SONG	久保田利伸with NAOMI CAMPBELL	22697
Real Thing Shakes	B'z	22700
Lie To Me	BON JOVI	22719
私のNO.1 ～You're the only one～	西田ひかる	22676
風岬	田川寿美	22710

■豊富なアミューズメント機能が楽しい

セガカラでは、セガカラならではのアミューズメント機能が豊富なのが大きな魅力。紅白に分かれて、10人のキャラクター審査員に採点してもらう「**セガカラ歌合戦**」や、メロディのキーが次々と変わっていく「**音知くん**」、歌ったあとに採点してくれる「**採点やろう**」など、さまざまなアミューズメント機能がある。しかも、これらのソフトは続々と増えていき、別料金がかからないというのも魅力。カラオケボックスによっては、採点機が置いてあるところもあるけど、たいていは別料金だ。これらの機能は、マンネリ化したカラオケを盛り上げてくれることは間違いなし。

■セガカラ体験者の証言

☆某広告代理店勤務OL（26歳）

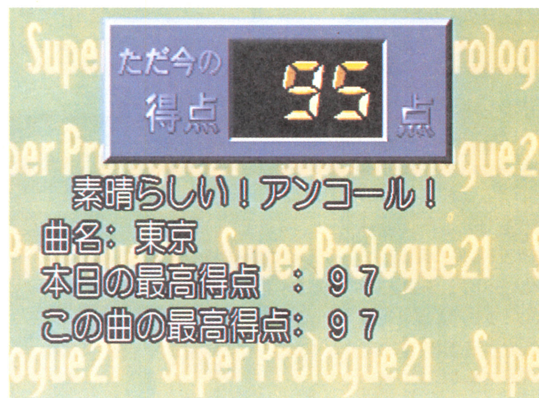
私、カラオケにはちょっとうるさいんですけど、はじめてセガカラに行って、1発で気に入っちゃいました。リモコンは超便利だし、**タダで採点**できるなんて……。セガカラに行った明くる日、会社の子に宣伝しちゃいました。また絶対行きます。

☆Z魔人戦隊イエロー（28歳）

マニアックな曲があるのがうれしいですね。特にアニメソングが……。どうせ、同じ料金払って行くなら、セガカラに行きたい。いろんなアミューズメント機能は、結婚式の2次会のときなどのパーティーで特に便利そう。今度、そんなお店を探したいな。

■総合ランキングトップ20（5/14付け週間ランキング）

総合順位	曲名	歌手名	曲番号
1	I'm proud	華原朋美	22575
2	いいわけ	シャ乱Q	22602
3	チェリー	スピッツ	22636
4	Don't wanna cry	安室奈美恵	22576
5	あなたに逢いたくて～Missing You～	松田聖子	22660
6	バンザイ～好きでよかった～	ウルフルズ	22592
7	DEPARTURES	globe	22405
8	そばかす	JUDY AND MARY	22458
9	名もなき詩	Mr.Children	22450
10	花-Memento Mori-	Mr.Children	22617
11	Chase the Chance	安室奈美恵	22362
12	7月7日晴れ	DREAMS COME TRUE	22647
13	空も飛べるはず	スピッツ	22483
14	Love & Peace Forever	trf	22577
15	JAM	THE YELLOW MONKEY	22642
16	BELIEVE	華原朋美	22272
17	夢見る少女じゃいられない	相川七瀬	22388
18	幸せになりたい	内田有紀	22401
19	Hello,Again（昔からある場所）	MY LITTLE LOVER	22152
20	シングル・ベッド(D･N･A2)	シャ乱Q	20494



採点やろうの画面。何とタダだ。

ウキウキUキャッチ天国

最近のUFOキャッチャーのプライズ(景品)は、
お金を払ってでも欲しいモノがズラリ。
ぬいぐるみしかないと思っていた方は、認識を改めたほうがいいかも。

Catch Watcher

■Uキャッチウォッチャーの目

(セガ　プライズ担当:向後氏)

今回もっとも注目してもらいたいのは、「ペンギンズパラダイス」ですね。

CMで一世を風靡したあのキャラクターたちが初登場ですので。また「森永お菓子なレイングッズ」は、非常に貴重なアイテムなので見かけたらすぐGETしてください。逃したら2度とお目にかかれないと思います。

なお、これらの商品をGETするには、6月中旬頃がネライ目。

■今月の注目のエモノ

6月に収穫できるエモノの中から、要注目のエモノをセレクトしてみた。



①ペンギンズパラダイス
聖子ちゃんの歌とビールの宣伝で一世を風靡した、あのペンギンのキャラクター達が帰ってきた。
©OZカンパニー・ひこねのりお



②タマ&フレンズ　キッチンウェアセット
人気のタマシリーズのキッチン用品のセット。タイマーと調味料入れは、鳴き声が出てカワイイ。
©1996 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.



③森永　お菓子なレイングッズ
梅雨時にうれしい実用的なレイングッズ。
森永のキョロちゃんは、1～2年前からブームだよね。
©MORINAGA & Co., LTD.



④ザ・シンプソンズ　ビーチセット
ご存じ、ザ・シンプソンズのビーチセットだ。まだ、ちょっと早いけど、気分だけは夏を先取りしよう。
©1995 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.



⑤チキチキマシン猛レース　ボディーガードアラーム
ケンケンが、あなたの身の危険を知らせてくれる。
最近ちょっと物騒だから、ハンドバッグにお1つどうぞ。
Wacky Races(TM) ©1996 Hanna-Barbera Productions, Inc. All Rights Reserved. Agency:Nippon Columbia Co., Ltd.

■6月に収穫できるその他のエモノ

タマ&フレンズ　スポーツバージョン……タマ達が得意のスポーツスタイルに扮したぬいぐるみ。
タマ&フレンズ　ポロシャツ……胸にタマ達のワンポイントが入ったポロシャツ。L、M、Sの3サイズ。
スパーホース　サウンド貯金箱……コインを入れると、ヒヒーンと鳴く。秋競馬に向けて、今から貯金だ。
バーチャファイター タペストリー Ver.2…… バーチャファイター ポートレートをフィーチャーしたビックタペストリー。
Agip グランプリセット ……有名なオイルメーカー「Agip」のロゴが入ったドライビンググッズ。
ヒストリックカー ジクソーパズル ～ドイツ編～ …… ドイツの往年の名車達の、200ピースのジクソーパズル。
ジャンボMeiji……きのこの山やアポロチョコなどを型どったジャンボなぬいぐるみ。
ジャンボ　おやすみアニマル……スヤスヤ眠る動物達の赤ちゃんのジャンボなぬいぐるみ。

新作UFOキャッチャー景品情報を FAXもしくはインターネットでGET!

東京　03-5950-7790
大阪　06-948-0606
①FAXの受話器でコール②ブロックNo.8をプッシュ③ボックスNo.4をプッシュ
※プッシュ回線または、トーン切替付きのダイヤル回線をお使いください。
クロネコFAXでも取り出せます。

[インターネットアドレス]
http://www.sega.co.jp/AM/NewPrize
パソコンユーザーなら、インターネットを使ってアクセスすることも可能だ。
セガのホームページには、ほかにも魅力的な情報が豊富だゾ。

プレゼント

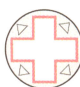
■「注目のエモノ」でご紹介した①～⑤のプライズを、太っ腹セガのご好意により、読者の皆さんにプレゼントいたします。各プライズを1セットで手に入れられる、またとないチャンスです。
官製ハガキに右の応募券をのりでシッカリと貼って、「住所」「氏名」「年齢」「職業」「電話番号」と「ご希望の商品番号」、そして、「今後どのようなプライズが欲しいか」をご記入の上、下記までご応募ください。抽選で、各3名様にプレゼントいたします。

■ご応募先
〒100
東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル
「グレートサターンZ編集部」
セガ倶楽部プレゼント係

■締め切り
1996年7月8日(消印有効)
※応募券の貼り付けのないものは、無効となりますのでご注意ください。

■当選者の発表
当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。賞品の発送は、8月中旬頃の予定です。

セガ倶楽部No.01 GREAT SATURN Z プレゼント応募券



香山リカ先生の
ショートエッセー

医局とは、医師たちが集まる場所。
日頃、研究や勉強に余念のない
医師たちの書斎であったり、
急患にそなえた
待機場所だったりする。
でも、人命に尽力をつくす
医師だからこそ、
たまには息抜きも必要です。



医者のたまり場

イラスト／楢崎　義信

学校の先生のたまり場は職員室、では病院の先生のたまり場は?

その答えは医局。それぞれの机や本棚があって、診療室や病室にいないときは、だいたいそこで勉強したり書類を書いたりしている。もちろん、患者さんの容態によっては夜遅くまで残っていることも多い医師にとって、医局は大切な休憩所でもある。

休むといっても、そこで許されるリラックス方法は、せいぜい、テレビを見るか、マンガを読むか、お菓子をつまむか。昔は医局で酒盛りをしたり雀卓を囲んだりという“豪の者”もいたようだけど、最近はみんなお行儀がいい。

その医局の風景が、このごろ変わってきた。研究や論文書きのためにコンピュータを持ち込んでいる人は多いんだけど、ゲームも多少ならオーケーかな……。そんな雰囲気になってきたのだ。たとえば、私がいま、勤めている病院は本当にマジメな医師たちばかりで、医局もごく上品なんだけど、ついに自分のコンピュータで『タワー』をはじめる人があらわれた。一見したところ、モニターに向かっている姿は研究しているときと変わらないんだけど、ときどき「おおっ!」とか「マズイっ!」とかいう声がきこえてくる。医局のボス、つまり医局長はそのたび不思議そうな顔つきで彼の方を見つめるが、タワー建設という大規模なプロジェクト(?)にかかわっていることは気づいていないみたい。

もともと、医師にはコンピュータ好き、ゲーム好き、新しもの好きが多い。初期のゲームデザイナーには医学生が結構いたし、ベストセラーになった『パソコンをどう使うのか』(中公新書)の著者・諏訪邦夫氏も麻酔科のお医者さん。以前の同僚には、パソコン通信でいち早く医療相談の草の根ネットを開設した人もいた。そうなると、お仕事も趣味も、さらには遊びまでも区別なんてつかなくなる。ガチガチの研究からエンターテイメント性の強いゲームまで、医局の机に置かれているパソコンのモニターは、幅広くいろいろなものを映し出しているのだ。

でも、サターンなんかをテレビにつないで堂々と遊ぶのはまださすがに許されていない。もちろん私は、当直でひとり医局に泊まるとき、よくやっているけどね。実は、今夜も当直なので『パンツァードラグーン　ツヴァイ』を極める予定……。



プロフィール
香山リカ
1960年7月1日生まれ。
東京医科大学を卒業し、北海道大学精神医学過程の研修を経て精神科医となる。
著書に『リカちゃんコンプレックス』(大田出版、早川文庫)『ココロのクスリ』(扶桑社)『おかしくなってもダイジョーブ』(早川文庫)など。

CONTINUE・・・・・

地球のことは店に聞け!
ショップ情報&ランキングデータ

Shop Data & Ranking Data

セガサターン上で遊ぶ新しい季刊メディア、GAMEWAREが誕生した。その内容は、連載ゲームや音楽、映画、新作など、新鮮な情報やサターンファンなら知っている名作や投稿コーナーなどの作品が満載されている。そこで今回は、そうした「デジタルメディア」の可能性や今後に向けての課題などについて、追いかけてみよう。

さて、新しく誕生したGAMEWAREは、これまで多数のゲーム・体験版を収録したデモ集を進化させた「ゲームロムマガジン」だ。「読まずに遊べ」と広告にうたわれているように、単なるゲームの寄せ集めから一歩踏み出しており、起動画面に日清のUFOのCMが流れるという斬新な企画で、飽きがこない作りだ。

CMが終了するとGAMEWAREのメイン画面が表示され、売りである連載ゲームや、日本テレコムや資生堂の提供する広告ゲーム、ピンボールゲームのデモ版のプレイなどに移動することができる。

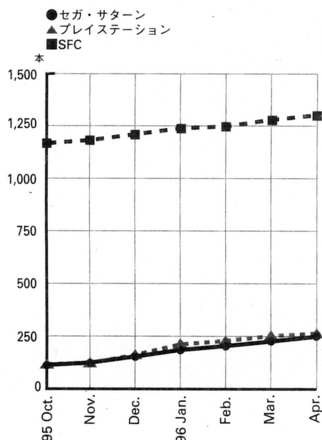
また、パンツァードラグーンツヴァイの舞台背景などの資料を、ビジュアル&サウンドで体感しながら楽しめる。ここは「デジタルマガジン」という新しいメディアの特徴が最大限に生かされているので、機会があれば是非見てみよう。もちろん、その移動の最中にも、資生堂のCMが放映されたり、発売元であるゼネラル・エンタテインメント(GE)社のイメージCMが放映されたりと、場面転換での工夫も見応えあり。さらに、ユーザーからの作品の投稿を呼びかけるなど、情報の送り手が一方的にならないよう双方向性を重視した作品作りにも積極的だ。

こうした体験版を多数収録したソフトは、プレイステーションでも定期的に刊行されていて、サターンでも一時同様のものが作成されたこともあったが、ユーザーに広く流通させるためには、「デジタルマガジン」という形態が一番適しているし、それに情報の幅が広がるぶんだけ、楽しみも増えることになる。

また、1980円という値段も画期的で、同梱されている通販の申込書にGAMEWAREのショッピングコーナーで選んだ製品を送ってもらうこともできる。まさに、家庭にいながらにして、ゲームを購入できるわけだ。

しかし、GAMEWAREのような、「ショップで購入できるデジタルマガジン」は、登場して日が浅いこともあり、まだ成熟の時期に達しきれていない点も否めない。時にはひんぱんに登場するCMの存在がわずらわしいこともあるし、季刊ということでタイムリーな情報が拾えないこともある。だが、今後はメディアやネットワークの発達により、「デジタルマガジン」が成長していくことは間違いないので、大いに期待しよう。

発売タイトル数の推移



売れ筋 Best 10

コメント 前回トップの「GUNGRIFFON」が4位に後退し、代わって「パンツァードラグーン・ツヴァイ」が1位に踊り出た。前評判の高さがそのまま裏付けられた格好だ。2位の「ビクトリーゴール'96」の勢いは、日本が28年ぶりにオリンピック出場を果たしたことも影響しているだろう。「野々村病院の人々」が3位に付けているのは意外。パソコンのみならず、サターンでもエルフの人気が根強いことを物語っているようだ。

今月の順位	先月の順位	タイトル
1	3	パンツァードラグーン　ツヴァイ
2	9	ビクトリーゴール'96
3	-	野々村病院の人々
4	1	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT
5	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
6	-	ドラゴンフォース
7	-	バーチャファイター2
8	-	セガラリー・チャンピオンシップ
9	-	七つの秘館
10	-	麻雀同級生Special プレミアムパック

このランキングは、今月紹介した都内4店舗の協力のほか、首都圏の各有力ショップへの独自調査を基に作成しました。(5月20日集計)

石丸電気
ゲームワン


担当:五島昇さん

〒101 東京都千代田区
外神田1-4-21
電話: 03-3251-0011
営業時間: 10:00～19:30
(金・土は～20:00)
定休日: 年中無休



今月のおすすめソフト



好評だった3Dシューティングの2作目です。細かいポリゴンを使った美しいグラフィックで、迫力のある画面を実現しています。見た目もさることながら操作性なども向上しており、思わず引き込まれてしまいます。

パンツァードラグーン　ツヴァイ
ⒸSEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1996
セガ・エンタープライゼス5,800円

子供から大人まで全てのゲーマーの期待に応える3つのフロア

当店は、昨年7月21日に新装オープンした、石丸電気初のゲーム専門店です。セガサターンを始めとするゲーム機はもちろん、幼児向け機器やビデオゲーム、パソコンソフトも取り扱っており、お子様から4、50代のサラリーマンまで、幅広いお客様が来店されます。さらに、1Fではゲーム関連の書籍、2F「GAME SOUL」ではゲームグッズを販売しております。広くゆったりとした空間でのお買い物をお楽しみ下さい。



記者のコメント

ゲームをしたくなった時には、まずここを訪れることをお勧めしたい。広い空間にゲームがぎっしり詰まっていて、いるだけでわくわくできる。また、プレイコーナーの大きさも秋葉原で一、二を争う広さで、ちょっとプレイしてみて買いたいソフトを探す、というのもいいだろう。

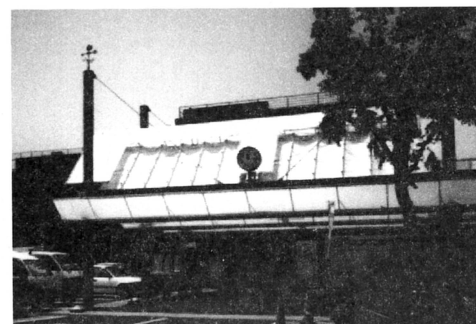
5月の売れ筋タイトル Best 10

順位	タイトル（標準価格／メーカー）
1	野々村病院の人々 エルフ6,800円
2	ドラゴンフォース セガ・エンタープライゼス5,800円
3	アイドル麻雀スーチーパイII ジャレコ7,800円
4	ビクトリーゴール'96 セガ・エンタープライゼス6,800円
5	GUNGRIFFION-THE EURASIAN CONFLICT- ゲームアーツ5,800円
6	ルパン三世～ザ・マスターファイル～ MIZUKI5,800円
7	パンツァードラグーン　ツヴァイ セガ・エンタープライゼス 6,800円
8	機動戦士ガンダム バンダイ6,800円
9	真・女神転生デビルサマナー 悪魔全書 アトラス2,900円
10	バーチャファイター2 セガ・エンタープライゼス 6,800円

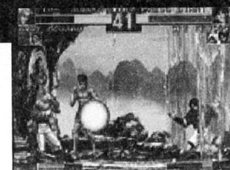
ムラウチ電気
八王子本店


主任:渋谷規明さん

〒192 東京都八王子市
大和田町5-1-21
電話: 0426-42-6211
営業時間: 10:00～PM8:00
定休日: 年中無休(不定休)



今月のおすすめソフト



アーケードで大人気の対戦格闘ゲームが、ついにサターンでも楽しめるようになりました。CD-ROMとカートリッジで読み込みのストレスもなく、移植度も完璧！ サターンユーザーなら必携の一本です。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
ⒸSNK 1996
エス・エヌ・ケイ7,800円

幅広い年齢層から親しまれるお店を目指す

当店は国道16号線に面した、車で来店しやすい場所にあります。ゲームを取り扱っている売場は、4月26日に新装オープンしたコンピューター館の2階に設けております。会社員からお子様まで、幅広い方々にご利用いただいています。

特に目的がなくても遊びに来たくなるような魅力的な店作りを目標にしています。どうぞお気軽にご来店ください。



記者のコメント

外観はシックな感じだが、店内は明るくモダンな雰囲気。店員の応対がとても親切で、気持ちよく買い物ができる。ゲームだけでなく家電やAV機器、パソコンなども扱っており、眺めているだけでも楽しいお店だ。

5月の売れ筋タイトル Best 10

順位	タイトル（標準価格／メーカー）
1	野々村病院の人々 エルフ6,800円
2	パンツァードラグーン　ツヴァイ セガ・エンタープライゼス5,800円
3	ビクトリーゴール'96 セガ・エンタープライゼス5,800円
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 エス・エヌ・ケイ7,800円
5	セガラリー・チャンピオンシップ セガ・エンタープライゼス5,800円
6	GUNGRIFFION-THE EURASIAN CONFLICT- ゲームアーツ5,800円
7	ドラゴンフォース セガ・エンタープライゼス5,800円
8	THOR-精霊王紀伝- セガ・エンタープライゼス5,800円
9	グラディウスDELUXE PACK コナミ5,800円
10	Jリーグ・プロサッカークラブをつくろう セガ・エンタープライゼス6,800円

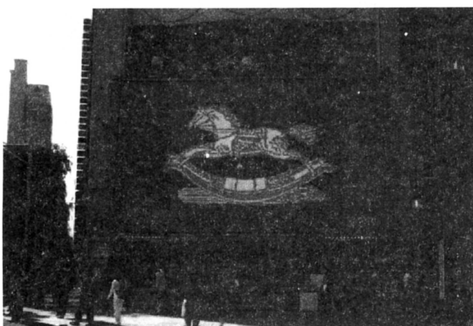
博品館トイパーク


主任:佐藤武さん

〒104 東京都中央区銀座8-8-11
電話: 03-3571-8008
営業時間: 11:00〜20:00
定休日: 年中無休

5月の売れ筋タイトル Best5

順位	タイトル（標準価格／メーカー）
1	バーチャファイター2 セガ・エンタープライゼズ6,800円
2	パンツァードラグーン ツヴァイ セガ・エンタープライゼズ5,800円
3	GUNGRIFFON-THE EURASIAN CONFLICT- ゲームアーツ5,800円
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 エス・エヌ・ケイ7,800円
5	セガラリー・チャンピオンシップ セガ・エンタープライゼズ5,800円



今月のおすすめソフト



大好評を博した、前作の「パンツァードラグーン」が、ツヴァイとなって帰ってきました。前作に比べて格段に進歩し、サターンの個性をうまく生かした、セガならではの作品です。

パンツァードラグーン ツヴァイ
© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1996

セガ・エンタープライゼズ5,800円

仕事帰りの会社員やOLで賑わう総合アミューズメントショップ

当店は銀座8丁目、新橋駅近くにある総合アミューズメントショップです。ゲームソフトは4階のゲーム・テレビゲームのフロアで扱っています。特に夕方は、仕事帰りの会社員やOLの皆様で店内が賑わっています。

ソフトはパッケージを見やすく展示するなど、お客様にじっくりご覧いただけるよう工夫しています。銀座にお越しの際は、どうぞお気軽にお立ち寄りください。



記者のコメント

博品館トイパークは、ゲームを含むおもちゃを取り扱う1階から4階までの「トイパーク」のほか、レストラン街や劇場もある総合アミューズメントショップ。子供はもちろん大人も楽しめる、銀座に行くならぜひとも立ち寄りたいお店だ。

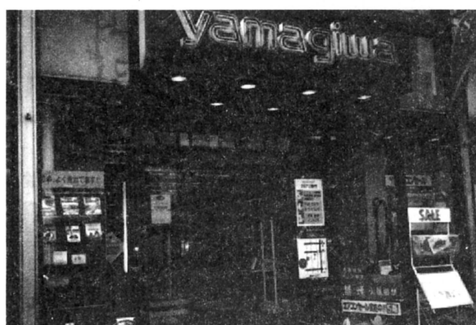
ヤマギワ横浜店


担当:草摘広信さん

〒231 神奈川県横浜市
中区羽衣町2-5
電話: 045-261-2111
営業時間: 10:30〜21:00 (月〜金)
10:00〜21:00 (土)
10:00〜20:00 (日・祝)
定休日: 第2水曜日(7・12月を除く)

5月の売れ筋タイトル Best10

順位	タイトル（標準価格／メーカー）
1	野々村病院の人々 エルフ 6,800円
2	ビクトリーゴール'96 セガ・エンタープライゼズ5,800円
3	きゃんきゃんバニープルミエール キッド5,800円
4	ドラゴンフォース セガ・エンタープライゼズ5,800円
5	パンツァードラグーン ツヴァイ セガ・エンタープライゼズ5,800円
6	GUNGRIFFON-THE EURASIAN CONFLICT- ゲームアーツ5,800円
7	バーチャファイター2 セガ・エンタープライゼズ6,800円
8	麻雀同級生Specialプレミアムパック メイクソフトウェア8,800円
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 エス・エヌ・ケイ7,800円
10	七つの秘館 光栄7,800円



今月のおすすめソフト



28年ぶりに日本が出場するアトランタオリンピックに向けて、盛り上がりを見せているサッカーのゲームです。マルチターミナル6を使用することにより、4人までの同時プレイも可能です。

ビクトリーゴール'96
© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996

セガ・エンタープライゼズ5,800円

マルチメディア対応型のショップ 地域一番店を目指す

当店はマルチメディア時代のニーズに応える形で、今年3月8日に新装オープン致しました。オフィス街が近いことから、お客様は2〜30代のサラリーマンの方が中心です。ゲームは多少古めのものから最新の売れ筋ソフトまで、在庫を切らさないように常に気を配っています。ソフトをお買い上げいただいた方にポイントカードを発行しており、毎月10日はポイントが2倍になります。どうぞご利用ください。



記者のコメント

関内駅からほど近くにあるこのお店は、1956年に開店し、今年で40年目になる地域の人にはお馴染みのお店だ。広い店内には一般書店に引けを取らない2万冊の蔵書があり、ゲーム関係の本も充実している。なお、サターンなど家庭用ゲーム機の売り場は1階の奥の方にある。

ニノミヤ電脳ザウルス なんば店


担当:東田喜満さん

〒556 大阪府大阪市浪速区
難波中2-2-16
電話: 06-641-3222
営業時間: 10:00〜19:00
定休日: 水曜日(第1、最終を除く)

大阪/日本橋発



今月のおすすめソフト

あの志茂田景樹原作・脚本のアドベンチャーゲームです。グラフィックが美しく、迫力満点。さらにシブサワ・コウがプロデュース。随所に斬新なアイディアの謎と仕掛けが満載された、大人のためのアドベンチャーゲームです。

七つの秘館
©1996 KOEI CO.,LTD.
光栄7,800円

記者のコメント

ニノミヤ電脳ザウルスがある「なんさん通り」は、家電やパソコンなどの専門店が立ち並ぶところだ。競合店が多いなか、アットホームな雰囲気で好感が持てる。新品・中古とも店構えから想像する以上に品揃えが豊富で、こまめに通うと掘り出し物に出会えそうだ。

小さいながらも品揃えは豊富 気軽に遊びに行きたい専門店

赤地に緑の恐竜の看板。これが当店、ニノミヤ電脳ザウルスなんば店の目印です。当店は南海電鉄難波駅からすぐ近くにあり、お買い物に大変便利な場所です。難波・日本橋界隈にはニノミヤのお店が数多くありますが、その中で当店と日本橋の電脳ザウルスは、ゲーム機やソフトを専門的に扱っているお店です。

専門店として、ゲーム機本体やソフトはもちろんのこと、ケーブルやジョイスティックなどのパーツも取り扱い、ソフトの買取りや中古販売も行っています。お店の半分を新品ソフトのコーナー、残り半分を中古ソフトのコーナーと分けており、さらにそれぞれ各機種別にまとめていますので、お探しの商品を探しやすい展示になっています。特に中古ソフトの品揃えの豊富さには自信を持っています。新品の新作ソフトももちろん揃えています。

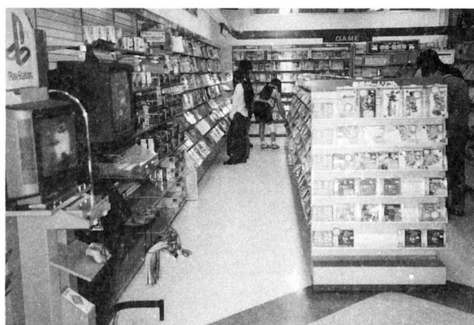
来店されるお客様は、大学生くらいの学生の方や若いサラリーマンの方が中心です。お店はあまり大きくありませんが、その分お客様とのコミュニケーションには自信があります。どうぞお気軽にお越しください。



MUSIC INN すみや 御殿場店ソフト館

〒412 静岡県御殿場市萩原413-3
電話: 0550-82-5888
営業時間: 10:00〜22:00
定休日: 第2・第3水曜日

静岡/御殿場発



今月のおすすめソフト



その昔ゲームセンターで一世を風靡した、あのスペースハリアーがサターンソフトとして復活しました。当時遊んだ人には懐かしく、初めての方にも古さを感じさせない、臨場感あふれる3Dシューティングゲームです。

SEGA AGES／スペースハリアー
©SEGA ENTERPRISES,LTD.
セガ・エンタープライゼス3,800円

記者のコメント

すみやは、静岡県を中心に音楽関連の専門店を展開しているチェーンだ。御殿場店もその一つで、AVショップならではの明るく落ち着いた雰囲気が魅力。夜10時まで営業しているので、仕事帰りにふらっと立ち寄って、お目当てのソフトを探してみるのに便利。

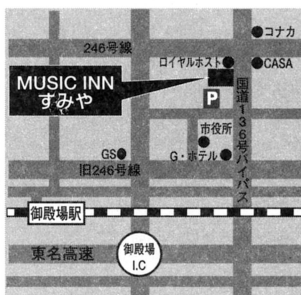
音楽専門店ならではの 落ち着いた雰囲気が魅力

富士山への登山口として、シーズンには観光客で賑わう御殿場。当店はその御殿場の、国道246号線と138号バイパスの交差点の近くにあります。JR御殿場線の御殿場駅からは、歩いて15分くらいです。

3月16日に、従来は1階のみだった売り場を2階にも広げてリフレッシュオープンしました。1階はCD、ビデオ、LDなどAVソフトのフロア、2階はゲーム機本体・ソフトとレンタルビデオのフロアです。お子様から高齢の方まで幅広い層のお客様からご利用頂いておりますが、その中でサターンユーザーのお客様は中学生以上で、2〜30代の男性が中心です。

ゲームソフトは、人気ソフトや話題のソフトを中心に4000点以上を揃えています。新品はもちろん、中古の買取りや販売も行っています。売り場は明るくゆとりがあり、ソフトは全てパッケージが見えるように展示していますので、じっくりとお目当てのソフトを選んでいただけます。

当店の合言葉は、ワクワク、ドキドキのAmusement&Entertainmentです。地域のメディアステーションとして、ぜひご利用ください。





地獄のサターンもしだい!!……②

人間対コンピュータ

いよいよ創刊号から本題へ。
いまから十数年前将棋が"ゲームの世界"に登場して以来、
その強さは飛躍的に進歩を遂げ、
超初心者だった"コンピューター棋士は初段へと実力アップした。
ここまで進歩すると、
最大の興味は将棋のコンピュータが人間に勝つ日は来るのかだが
そこらあたりの話を思い入れたっぷりに聞かせてくれます。



鈴木宏彦（将棋評論家）
将棋観戦記者として朝日新聞、読売新聞などの将棋欄に執筆中。平成7年度『将棋ペンクラブ大賞（観戦記部門）』を受賞した将棋ライターの第一人者。羽生七冠王をはじめ若手からベテランまで棋士との親交が深く将棋界の事情に非常に明るい。著書に『やじうま観戦日記』『将棋ザハプニング』(毎日コミュニケーションズ)『はじめての人によくわかる将棋』他多数。

将棋ソフトの強さ

ゲームソフトの将棋って、実際のところはどのくらい強いのか。

これは簡単なように見えて、実はうかつに答えられない質問である。

将棋ソフトの中には、「二段」とか「初段」という実力をうたっていて、さらに、そのソフトに勝てば日本将棋連盟から正式に免状の発行を受けられるものもある。

日本将棋連盟が認めているくらいだから、そのソフトの実力をあなどるわけにはいかない。だが、初段とか二段とかいう言葉を額面どおりに受け取れないことも事実である。

筆者（アマ五段）が実際に対局してみた感じでは、二段のゲームソフトと二段の人間とでは、将棋に対する考え方がまるで違うのだ。強いゲームソフトは、実際の人間なら絶対にやらないような戦術を教え込まれている。例えば、局面の進行をわざと堂々巡りさせて待つ戦術とか、ひたすら受けまくって相手の攻め疲れを待つ戦術とか、制限時間を越えさせるために放つ、無意味な王手の連続とか…。

もちろん、強い人間でも同じような戦術を使う場合はある。だが、人間同士の勝負は、あくまでも相手の立場も尊重した上で、その戦術が成り立っている。しかしゲームソフトはプレイヤーとの人間関係？　などお構いなしに露骨な戦術を使ってくるのである。

分かりやすくいうと、今の将棋ソフトは、その強さを売り物にすべく、対戦相手の人間を間違えさせるようなテクニックにばかり磨きをかけているような気がする。将棋は確かに勝負を競うゲームだが、人間同士の将棋はそれがすべてではない。あんまり嫌味な手段ばかり使って負かされたら、人間なら怒り出す。

将棋を指しながら、お互いの会話を楽しむ。「お互い、もう少し上達したらアマ三段ですな」なんて、励まし合って楽しむ。これからの将棋ソフトには、もっとそうしたゆとりの精神があっていいと思う。

チェスの世界では？

チェスの世界に目を移す。今年の2月。アメリカではチェス世界チャンピオンのゲリー・カスパロフ氏（32）とIBMが最高技術スタッフを総動員して7年がかりで作り上げた人工頭脳プレイヤー「ディープ・ブルー」との対戦が話題になった。

両者？の対戦にかけられた賞金が50万ドル。勝者が40万ドル、敗者が10万ドルを受け取るという真剣勝負。6番勝負の結果はカスパロフが3勝1敗2ドローで勝って、現役世界チャンピオンの、というよりも人間の貫禄を示した。

ディープブルーは、実に1秒間に2億手を読むという。もちろん、単純な計算勝負になったらどんな人間でもかなうはずがない。それに勝ったカスパロフはさすがというべきだが、チェスコンピュータの実力が世界チャンピオンのレベルに肉薄しているのも確かである。

カスパロフのインタビュー記事の中から、興味深い項目を2つほど紹介しよう。まず、人間とコンピュータの将来について。

「マシンが一人歩きしたり、反逆する可能性は将来、まったくないわけではないが、それは人間側の対処のしかたいかんだ。コンピュータを敵視せず『協力体制』を組めば、そうした危険性を克服することができる」

さらに、マシンから見て、チェスと日本の将棋の棋士のどちらが強敵かという質問に対して。

「将棋の棋士の方が大敵だ。将棋では相手から奪い取ったコマを自分の戦力に取り入れるなど、コンピュータの理論では予測しがたい展開が無尽にあり、どんなスパコンを開発しても、簡単には勝てないだろう」

カスパロフがいうように、独自の持ち駒ルールを採用する日本の将棋はチェスに比べてはるかに全体の変化が複雑で、それだけプログラムの開発も難しい理屈である。

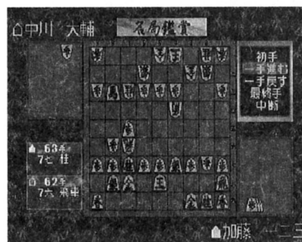
プロ棋士に勝つような将棋コンピュータがいつできるのか。これについては、将棋プログラマーの間でも意見が分かれていて、いまのところまだはっきりした答えが見られない状況だ。

とはいえ、過去のコンピュータの進歩の歴史から見て、いずれプロ棋士に勝つようなコンピュータソフトも必ず出てくるだろう。できたら、そのソフトはなるべく人付き合いのいいヤツであって欲しい。

将棋ソフト診断
「将棋まつり」
発売元：セタ
標準価格：8.800円

初段強のすぐれもの

名局一万局を鑑賞できることでファンの強い支持を受けている。どのソフトを買えば一番強くなるかと聞かれれば当然この一本を勧める。ソフトの実力の方は序盤やや難があるものの中終盤にかけて平均して初段クラスの手を連発してくる。また初心者にやさしい「将棋入門」もついておりこれから将棋を覚える人でも楽しめるソフトだ。





初心者にやさしい「将棋入門」イラスト付きでルールを解説。

花摘香里の麻雀ソフトを斬(きられ?)る!!



プロ麻雀極sの巻

発売元：アテナ
標準価格：5,800円

極シリーズは、花摘がもっとも好きな麻雀ソフト。なんたってリアル！ 相手が、手替わり待ってヤミテンしてたりするんだよ～。打ち筋がこれほどしっかりしている麻雀ソフトは他になかなかないです。

●概要

16人の実在のプロ雀士と対戦します。メニューは、「フリー対局」「雀力クイズ」「雀力分析」「チャレンジ対局」と、この4つがあります。

極シリーズで毎回楽しみなのがチャレンジ対局だよね～。それぞれ設定された条件でステージをクリアしていく。前作、スーファミ版の極3では、どの攻略ポイントからでも自由攻略していけたが、今回は日本海コース、太平洋コースなどコース別になっている。ちゃらちゃらしたやつとちがって、レベル高いぞ。

おや？ フリー対局で赤ドラの設定ができなくなっているところが変わったな。

私の大好きな赤ドラ～。どうしてなくなっちゃったの～？

●チャレンジ対局攻略法

その場の目的が各ステージで設定されているので、いつもそれを意識して打つこと。「半荘5回でトータル＋100」なんていう出題もあるので、そういうときは、トップでもリーチ。ばんばんポイントかせがなくっちゃね。

逆に、「半荘3回1度もラス目なし」ってときには、ラスにならないような打ち方をしなくちゃ。親の先行リーチが入ったら、追っかけリーチなんかしちゃいけないよ。ヤミテンでこっそりアガるかベタオンリするコソコソ麻雀をしよう。

●その他

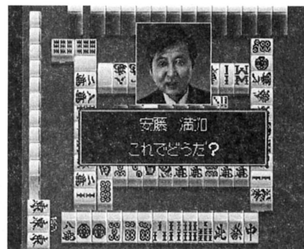
チャレンジ対局を全部クリアすると、「スペシャル対局」なるメニューが現れる。これをクリアすると、アテナ主催の極シリーズの記念大会に出場できちゃうかもしれないのだ～。

画面に出ているプロ雀士と実際に打つことができるぞ。これははずせない！がんばっちゃえー。

登場プロ雀士紹介



TVでもおなじみの井出洋介プロ。その打ち筋は見た目同様、堅い。



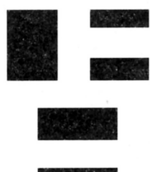
げっ、安藤満プロの「亜空間殺法」炸裂!?プロの個性を生かした打ち筋は極sならでは。



ご存じ「Mr麻雀」。豪快な雀風で人気のある小島武夫プロ。©Athena 1996



はなつみ・かおり、漫画家。
近代麻雀ゴールド誌『そこをなんとか』、近代麻雀オリジナル誌『たまご通信』(以上竹書房)を好評連載中。またウィンドウズマガジン(アスキー)では『デスクトップペインター』を連載する。独特の感性を生かした彼女のマンガにはファンが急増中だ。



うらないマンスリー
デスマッチ

第2回は競馬の「宝塚記念」！GI1勝1敗で迎えたナリタVSマヤノの2強対決をズバリ予想！！

*実占歴22年のベテラン占い師に占いソフトが挑む、うらないマンスリーデスマッチ。
第2回は競馬の宝塚記念。天皇賞以来の"2強対決"となるナリタブライアンとマヤノトップガンのどちらが先着するかを占う。春のG1シリーズの総決算といえるこのレースは7/7阪神競馬場で行われる。*

今回の主役データ

ナリタブライアン牡馬6歳
主戦　南井克巳S28/1/17生、
血液型O型
主な勝ち鞍　朝日杯3歳ステークス、皐月賞、日本ダービー、菊花賞、有馬記念（以上GI）など。
1994年度代表馬。
（編集部短評）天皇賞ではまさかの2着。真の復活が待たれる。

マヤノトップガン牡馬5歳
主戦　田原成貴S34/1/15生、
血液型B型
主な勝ち鞍　菊花賞、有馬記念（以上GI）。1994年度代表馬。
（編集部短評）展開に注文が付くが菊花賞レコード勝ちの実力に再度期待。

四柱推命ピタグラフで占ってみると……

勝つのはブライアン！

宝塚記念が行われる7月7日の南井の運勢はB。"もしも雨が降れば幸せな気分に"と出ているので重馬場でも大丈夫。対して、田原はD。"何となくツイてない一日"だそうだ。「四柱推命ピタグラフ」で二人の性格を占ってみると昭和28年1月17日生まれの南井はマイペースな"比肩"の星が強く出ている。社交的で人から好かれ、正義感のある男の中の男といった感じだ。田原は昭和34年1月15日生まれで個性的な"傷官"の星が中心。目立ちたがり屋で世をアッと言わせるのが得意な情熱家だ。人気馬でしっかり勝つ南井と穴馬で高配当を出す田原、正反対な二人の対決だが、運勢バイオリズムとブライアンの一番人気が予想されることから南井&ブライアンが有利。ところで二人のラッキーカラーはというと、南井は一番良いのが白。ついでピンクと黄色。赤と黒はアンラッキー。田原は緑が最高の色。赤も良い。ただし、黄色と黒は迷いの色。したがって南井が2枠（黒の帽子）か3枠（赤）、田原が6枠（緑）だとしたら田原&トップガンの勝ちもあるかも？しかし運勢の上ではあくまで南井&ブライアンの堅実な勝ち。阪神競馬場に沸き起こるのはミナイコールだ！

「占都物語」その1で占ってみると……

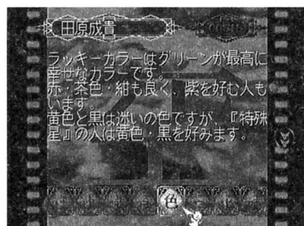
トップガンが雪辱

いくら騎手の運勢が良くても、実際に走るのは馬。それでは次に占都物語でナリタブライアンとマヤノトップガンを占ってみよう。冠名のナリタ、マヤノを姓、ブライアンとトップガンを名として占うと、トップガンはすべての運がきれいにプラスでほぼ八角形に近いすばらしい形をしている。特に一番大切と思われる成功運が最高！　同じように良い画数を持つブライアンもこれにはお手上げだ。また占都物語の特徴のひとつは商品名や会社名も占えること。もちろんカタカナや英字でもバッチリ。今回はカワイイお馬さんを商品にしてしまったのは少しかわいそうだけど許してネ。ブライアンとトップガンはともに総画18。これは数少ない大吉数のひとつ！　関係者の協調性と情熱で隆盛を招き、大成功をおさめる画数なのだ。この二頭がトップレベルを争うのもうなずける。九星占星術で六白金星の田原は7月がチャンスの月でまわりのバックアップも期待できるのに対して、三碧木星の南井は強引に行くと失敗する、と出ている。だが、実はブライアンが積極的で強引なタイプ。意志の強い田原と努力家のトップガンが雪辱を果たし、ゴール前では再びセイキの投げキッスが見られるぞ！

実占歴22年東山氏の鑑定結果は……

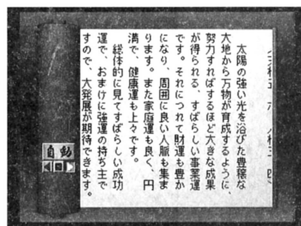
トップガン、私自身も買う！

ズバリ、この日の2人の勝負運を比べて見ると、私の見立てでは田原に分がある。よって、マヤノトップガンが先着するだろう。田原は恐ろしく神経過敏な人で、馬の体調などその日の状態を本能的に的確に読み取る感性は素晴しい。馬に合わせて、自身をどこまで高揚させられるか、馬と自分との生理的な緊張感が、理想的な状態にピタッときた時には、凄い力を発揮する。だから、良い時と悪い時の落差が激しいはずだ。南井は、安定した力があり、平均して期待の持てる騎手。体調をベストコンディションにしておくことが、彼にとっては勝負の決め手になる。例えば、南井の場合は前の日に恋人とつき合い過ぎて、エネルギーを消耗していたりすると、馬の生理に振り回されて勝負の決め手を逃してしまう。一方田原は、つまらぬことで恋人とケンカしたなどの、精神面での不安定要因が勝負の結果を左右するだろう。ツイた時に凄さを発揮するのは田原だから、穴場狙いの騎手だといってもよいのではないか。三命学で観ると、当日の田原は一発勝負に出て吉。南井は何らかのプレッシャーがかかって、力を充分発揮できない心配がある。久しぶりに私も馬券を買ってみようかナ。



田原のラッキーカラーはグリーン6枠なら狙え

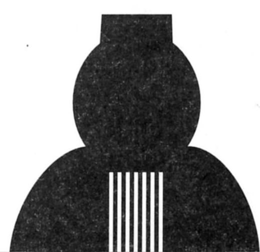
四柱推命ピタグラフ
発売：株式会社データム・ポリスター
価格：5,800円



マヤノトップガン、かなりの成功運だ

「占都物語」その1
発売：株式会社CSK総合研究所
価格：5,800円

東山光佑氏プロフィール
国学院大学文学部史学科中退。2年間の入院治療中に西洋哲学と、東洋の陰陽五行思想の比較研究に没頭。易占家だった祖父の影響で易占術のほか東洋運命学を独学、四柱推命術を基に、人間の運命を数理的解明する独自の方法論を開発。実占歴22年、現在「光佑会」を主宰。53歳。



第1回途中経過

第1回の対決は羽生名人VS森内八段の将棋名人戦。5月21日の第4局を終わって羽生が3勝1敗でリードしている。肝心の占いのほうは「四柱推命ピタグラフ」が4勝2敗で森内の勝ち。東山光佑氏が4勝2敗で羽生の勝ち。残り1勝1敗なら東山氏の解答がパーフェクト正解となる（前号の○×の順番は今回は考慮にいれない）。またこの時点で「四柱推命ピタグラフ」の勝ちの目は消えた。

さて今回は競馬。優勝にこだわらずどちらが先着するかを占う。骨折の場合は無勝負。

注目のメーカーに聞く

株式会社カプコン
CS販売事業部ゼネラルマネージャー桑元氏

ストリートファイターとその後のカプコン

よくゲーム業界では
「最近、あのメーカー元気ないね」
という会話が聞かれる。
つまるところのソレは
話題になるゲームを出していないこと
に対する、やんわりとした
揶揄(やゆ)であるわけ。
言葉の底をすくえば、
「再び、あの頃の元気が見たい！」
という願いもあるわけだ。
さてさて、今回は去年少し、
おとなしかったカプコンへ向かった。
ナニワの燃える商人、
桑元氏に話を聞く。



「50代でゲームやる人〜10年後には僕がいます。」

『ストⅡ』の存在

——— やっぱり『ストⅡ』という存在はかなり大きかったんですね。あれにかわるゲームは、そう簡単にはできないんじゃないですか？　ゲームの中身も発売後における話題性も。

桑元：ええ。去年は『ストⅡ』のない年だったんです。おもちゃショーには『ストⅡ』がない。国技館の全国大会も『ストⅡ』じゃない。

——— そのせいでしょうか。ここ数年のご活躍から考えると少々おとなしめだった印象ですか。

桑元：ええ、正直ね。おもなタイトルは何にも出てないんです。でも『Ⅱ』の発売が決定してますよ。

——— それはすごく、すごく嬉しいですね。でもやっぱり、『Ⅱ』の話から始めていただかないと。

桑元：これね。

——— これですよね(両手で机を押す)。

◆

『ストⅡ』の前作は当然のことだが『ストリートファイター』。登場は7年ほど前になるか。ゲンコツ大のラバー製ボタンを両手で押してキャラを操作するところが画期的だった。本物の格闘技さながらに汗をかいて遊んでいた。

◆

桑元：そう。アメリカなんてね、ピストルやナイフ持っているの当たり前じゃないですか。ゲームに負けたりすると、切りよるんだよね。ボタンのラバーのところを。そんなこんなもあって、普通の筐体も出したんですわ。当時、画期的だったんですよ。空気圧でボタンを操作していたんだから。

業務用機器部門

それは、街角の風景になった。

独創的なゲームを、次々と開発。

カプコンは1984年に業務用テレビゲーム第1号「バルガス」を誕生させ、さらに「魔界村」で大ヒットを飛ばしました。以後、「ストライダー飛竜」「ファイナルファイト」……と、次々にヒットを放ってきました。

カプコンのゲームがこのように人気を博してきた理由として、次の四つの特徴があげられます。①綿密に練られたストーリー②鮮やかなグラフィック③魅力あふれるキャラクタ④ドラマチックなサウンド——。これらは、いままで誰も体験できなかった驚きと感動をもたらすことをコンセプトにした、ゲームソフト開発の中から生まれてきたものです。

1991年に発売した「ストリートファイターII」は、国内だけでなく、海外でも熱狂的なブームを巻き起こしました。テレビや雑誌など数多くのマスコミにも取り上げられ、「ストII現象」と言われるまでに発展したのは、カプコンのゲーム作りの姿勢が広く支持されている現れと言えます。

1984
●バルガス
カプコンの業務用テレビゲーム第1作。平和を乱す謎の支配者「バルガス」を破壊するシューティング(射撃)ゲーム。

1987
●1943
「1942」に続く19シリーズ第2弾のシューティングゲーム。第2次世界大戦を舞台に、プレイヤーをぐっと引き込む迫力ある戦闘が繰り広げられる。

1988
●ロストワールド
CPシステムシリーズの第1弾。画像やサウンドもパワーアップし、ローリングスイッチによって操作性も向上。センセーションを巻き起こした。

●大魔界村
「魔界村」の続編として発表。姫を救い出すため魔界に行き大魔王と闘うアクションゲーム。プレイヤーは随所で魔法を使える。

1989
●ストライダー飛竜
暗躍集団ストライダーズに属す飛竜が、独裁者を倒すアクションゲーム。

●ファイナルファイト
格闘アクションゲームのスタイルを確立させた大ヒット作。今までにない大型キャラクタや投げ技が登場し、プレイヤーたちは技を競った。

1991
●ストリートファイターII
対戦型ゲームを確立し、記録的な大ヒットで社会現象にもなった、カプコンの代表作。'92年には、「ストリートファイターIIダッシュ」も発売し、ブームに拍車をかけた。

1993
●スーパーストリートファイターII
ヒット作「ストII」に4人のキャラクタが加えられ、さらに必殺技も増えた。トーナメントバトル機能により最大8人で同時にプレイできるのも魅力。

1994
●ヴァンパイア
各国から集まった伝説の「闇の住人」ダークストーカーズ同士が対決。ユニークなキャラクタが繰り出す数々の斬新な必殺技で、攻撃バリエーションは無限大。

1995
●ヴァンパイアハンター
「闇の住人」ダークストーカーズに新たな試練が……。
新キャラクタにドノヴァン、レイレイを加え、そのバトルは熾烈を極める。



CAPCOM

――― そのあとどういう経緯を経て『Ⅱ』が出るんでしょうか?

桑元:最初から人間同士の対戦を狙っていたんです。ほら、日本人て、ひとりでしか遊ばないでしょ。ふたり同時プレーも、け(この間3秒)っこう息の合った友だちとやるだけ。

――― そこへ対戦台をゲーセンに置いてみたら、長蛇の列、と。

桑元:最近の子供たちってケンカしないじゃないですか。その辺が微妙に影響しているんじゃないかなあ。

キャラクタービジネス

――― 話しは変わりますが、ゲームのキャラクターを使った商品販売もかなり本格的ですね。今日、会社の入口にショーウィンドウが置いてあるじゃないですか。

桑元:ええ。

――― なかを見たらお菓子あり、オモチャあり、Tシャツありで、ワクワクしちゃいましたよ。

桑元:最初は販売促進の一環になったらエエというスタンスでした。ちょっとした下敷きに使いたいとか。その程度で。ただ、途中から本格的にやらざるを得なくなってしまったんですよ。

――― それはやはり『ストⅡ』からですか。

桑元:ええ。それと別路線で『ロックマン』というのがありまして。当時、開発の人間と語り合ってたんですよ。なんで、ちっちゃい子供はカプコンのゲームを買ってくれないのか? 当時『ロックマン』の平均年齢12歳だったんです。ロックマンでも12歳なんです。『魔界村』でも同じでした。ウチは始まりがアーケードだからかなあ、と悩みましたよ。そこで講談社のコミックボンボンさんと協力していろいろやってみたんですよ。そのかいあってか『4』の頃には平均10歳まで落ちてきた。そして『5』では8歳に。2年間で4歳低くすることに成功したわけです。極めつけはイトーキの学習机。

――― ロックマン机ですか?

桑元:そうです。これで小学校はずっとロックマンといっしょだね、というわけです。ランドセルまでありますよ。だからウチは『ストⅡ』のお客さんと『ロックマン』のお客さんは別と考えてます。

"ロット麻痺"

桑元:最近、会社でもどこでもよく言うんですけど、いまのゲーム業界は"ロット麻痺"してるでしょ。

――― それはどういう言葉なんですか?

桑元:ドラクエ300万! マリオ300万! FF100万! ストⅡ300マーン! もう異常な世界ですよ(笑)。こんなに売れる家電なんてあります? そのくせCD-ROMのソフトで1万本売るとクソゲーとか言われるでしょ。それは別ですぜ、といいたい。いまだに数で優劣をつけずにはいられない。ウチは今後ターゲットではなく、セグメンテーション(領域:編集部注)という言い方を使おうと思うんですよ。いま日本中にゲームをチョコッとでも触る人が5000万人近くいるとしますわな。その全員がゲームマニアではないわけです。当然ゲーマーに出すゲームと3歳の子供に出すゲームは違ってくるわけです。僕いま42歳なんです。で、いま50代でゲームする人います?

――― あまりいないでしょうね。

桑元:でも10年後には僕がいるんですよ。音楽業界と同じなんですよ。世代の底上げがあるからユーミンみたいな誰でも聞く人はもちろん、演歌だってクラシックだって市場は小さいけれど、立派に存在するわけです。ウチの社長の言葉を借りれば、作り手側も遊ぶ側もいっしょに年を重ねていけばいいんですよ。

◆

100万本出しても、1万本出しても儲けは儲け。桑元氏の語る限定された世代を狙うゲーム作りは、新しい可能性を生み出すカギとなるかもしれない。もちろんフラッグシップの『ストⅡ』の発売も決定したことをふまえての、少し余裕を持った期待だ。待っています! いまより、もっと元気いっぱいのカプコンを!



桑元秀悟氏…株式会社カプコン
CS販売事業部マーケッターグループ
ゼネラルマネージャー。
歯に衣着せぬ話ぶりが印象的だった。
本人は「こわもて」といわれることが多いらしくよく勘違いされるらしいがどうしてどうして話を聞けばとっても楽しい「おじさま」だった。

■カプコンディスコグラフィ



X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
発売日:95年11月22日
標準価格:5,800円(税別)

ジャンル:対戦格闘

■X-MENはアメリカで誕生以来、30年間に渡り大人気を誇り、日本でも人気上昇中のアメリカンコミック。
そのキャラクターが登場する対戦格闘ゲーム。



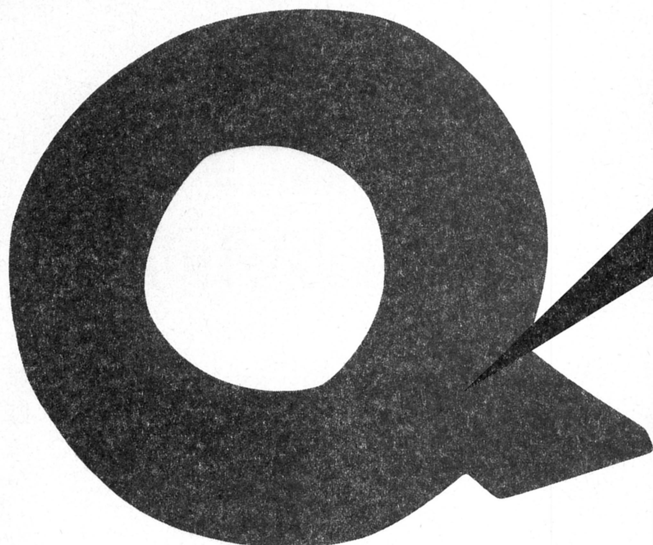
ストリートファイターZERO
発売日:96年1月26日
標準価格:5,800円(税別)

■カプコンの今年前半の代表作。
対戦格闘ゲームストリートファイターシリーズの最新版。



ヴァンパイアハンター
発売日:96年2月23日
標準価格:6,800円(税別)

■ゲームセンターの人気ゲームの移植版。
敵の攻撃を自動的にガードする"オートガードシステム"と連続技が自動的に入る"オートチェーンコンボ"の採用により初心者でも楽しめる格闘ゲーム。



Q ナンバーズでガッポリ儲けるには?

摩訶不思議な数字の世界へようこそ！

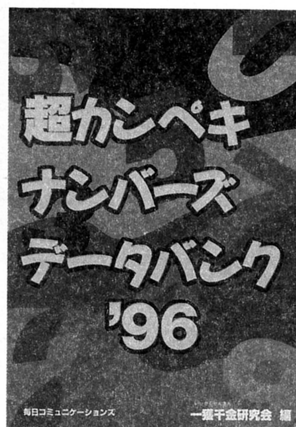
超カンペキ ナンバーズ データバンク'96

●一獲千金研究会【著】 定価880円(税込)

◎ナンバーズデータ解析のコツ
とにかく役に立つナンバーズデータ解析のヒントを紹介。単純だが、驚くべき数字の連続に、アナタは目まいを覚えるかもしれない。

◎ナンバーズデータバンク
ナンバーズに関するあらゆるデータと、抽選日の天候などを徹底収録。的中率アップの基礎データになること間違いなし。

◎データ解析事例集
世の中のさまざまな数字や出来事と、ナンバーズのデータとの因果関係を分析。本書のデータを利用して、自分なりの必勝法を見つけるサンプルにもなる。さて、雨の日に買う目は……。



まだまだあるぞマル秘情報！
儲けたい貴方におくる必勝バイブル第2弾!!

ナンバーズ もっと おいしい買い方

●一獲千金研究会【著】 定価980円(税込)

■謎の集団「一獲千金研究会」が帰ってきた！大好評の前作「超裏ワザ!! ナンバーズ おいしい買い方」からさらにパワーアップした的中術を、本書の読者だけに大公開。高的中率を誇る伝説の占い師の秘術、ご存じDr.コパの風水によるツキの呼び方、勝負事に御利益のある全国神社ＭＡＰ、ＴＶ番組収録中にナンバーズを当てた『ギルガメッシュないと』の必中のコツ、そして定番ゴロ合わせや数学的分析など、楽しく読めてためになる情報から必勝のための基礎知識、当せんのためのテクニックまで新たな角度で徹底検証。さあ、貴方の200円。どの買い方で増やしましょうか。





的中のための㊙情報満載！
目ざせ宝くじ長者!!

超裏ワザ!! ナンバーズ おいしい買い方

●一獲千金研究会【著】
定価880円(税込)



A この本を買いに本屋へ行こう！

MYCOM 毎日コミュニケーションズ
〒100東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル 出版事業部 TEL.03-3211-2568

対局はさらに進化する

サイバースペース囲碁―Windows95対応版ついに現わる!

GOII Professional Windows95

BOOK&CD-ROM　定価9800円(税込)　好評発売中

■本格派の醍醐味■

あなたの棋力に合わせて12段階の強さが選択可能
初心者も楽しめる9路盤・13路盤モードも搭載

■極上の対局環境■

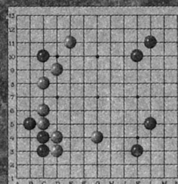
クラシックの名曲が8種類も聴けるBGM設定機能
7種類の碁石、6種類の碁盤が選択できるカラフル画面
さらに6種類のサイバースペース背景で未来対局を体験

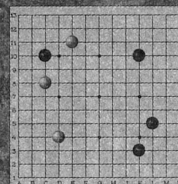
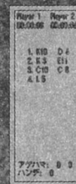
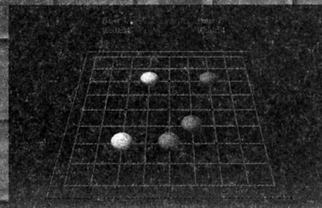
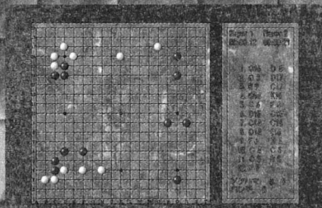
■棋力向上への近道■

棋譜保存・再生機能搭載
自由局面設定機能搭載
二子～九子の置碁設定も可能

■テキストで学習も■

わかりやすい入門書とセットで全く初めての人も安心



動作確認機種

NEC9821
Xa7, Xa9, Xa10, Xa12, Xa13, Xa16, Xv13, Xt13, Xt16, Xe10, V7, V10, V12, V13, Cb2, Cb3,Cb10,Cx3,Cx13,Na9,Na7,Na12,Ne3

IBM
APTIVA550, APTIVA560, APTIVA770, APTIVA775, APTIVA785

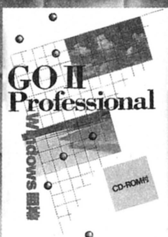
富士通
DESKPOWER S, DESKPOWER SX, DESKPOWER SE, DESKPOWER SP, DESKPOWER T, DESKPOWER TE, DESKPOWER TP, DESKPOWER C, DESKPOWER CE, DESKPOWER CM, DESKPOWER CV, DESKPOWER H, FMV BIBLO 5120NX

東芝
PV5000,5150, DynaBook GT475, DynaBook GT-R575, DynaBook GT-R590, DynaBook SS-R575, DynaBook SS-R590

COMPAQ
PRESARIO 9650, PRESARIO 7242, PRESARIO 5224

EPSON
VIVIDY VM516S, DOS/VオフィスVT512R

HITACHI
FLORA PX-VG, FLORA PX-VH



GOII Professional
Windows囲碁
BOOK&CD-ROM
定価9800円(税込)
絶賛発売中

MYCOM
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
株式会社 毎日コミュニケーションズ 出版事業部　TEL.03-3211-2568

●お求めは全国の書店またはパソコンショップにてどうぞ。

竹橋遊撃隊

「グレートサターンZ」内でもっとも深遠なるページ

編集部のある東京の中心地、竹橋。ここでは面白い雑誌を作るため、日夜編集者同士の熱いバトルが繰り広げられている。
破れた編集者は復讐を期し、「竹橋遊撃隊」を結成した……というのはウソですが、突然発足した「竹橋遊撃隊」。面白いけどあまり知られていないネタ。
編集者、ライターこだわりの一品。ためになる基礎講座。さらに読者の意見、感想など、コラムやミニ情報、とにかく何でもアリの「カオス」なページなのです。
ほらほら、どっかに面白い話、転がってるかもしんないッスよ?

極めよ ピンボールマスター

**ピンボールはマラソン格闘球技といえるスポーツ。
ところが、このことを理解している人はごく少数といえる。
ピンボールを1つのゲームとしてではなく、スポーツとして楽しむためのコーナーが今月から始まった。
コイン1枚で存分に楽しめるためのテクニックを紹介していくのがこのコーナーだ。
これを読破してピンボールマスターへの道を歩め!!**

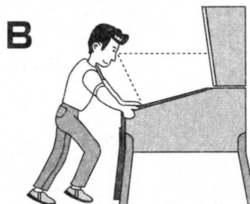
まず初めに、コインを入れてスタートさせるところからゲームは始まる。コインスロットに100円(たいてい100円だが、場所によっては50円のところもある)を入れ、スタートボタンを押せばスタートする。このボタンの位置がわかりにくいことがある。Aのイラストを参考にしてほしいが、たいていはコインの投入口の左にあるマシンが多い。

ボタンを押してゲームがスタートすると、賑やかなサウンドとともに、シューターのところにボールが出てくる。コインを入れるとシューターにボールが出てくるわけではない。

そして、本当の意味でのゲームのスタートはボールをシュートしてから。

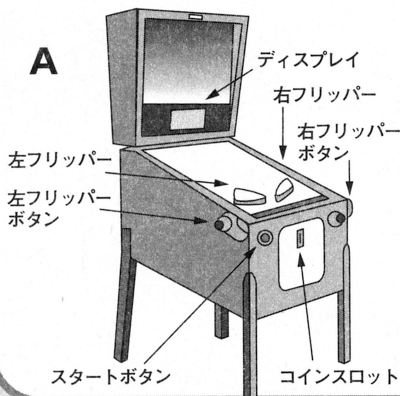
あらゆるスポーツがそうであるように、ピンボールも姿勢が重要だ。Bのイラストを見てほしい。ポイントは体がマシンに近づきすぎないこと。そして、ヒジをまっすぐにする。あまり前のめりにならないこと。頭の位置はフリッパーよりも後ろにしたほうが、全体がよく見えてボールも打ちやすい。

左右のフリッパーを上下に動かしてボールを打つこと(ヒッティング)がピンボールの第一歩。入門者は生きたボールつまり勢いのあるボールを、打ち急ぐあまり早いタイミングで打ってしまいます。これでは、ふらふら一っと勢いのないボールを打ち出してしまいます。勢いのあるボールを打つためにはボールを十分に手前に引きつけてからボールを打ちましょう。



今月の格言

ボールを打つときは十分に引きつけてから



ピンボールの価値

データイースト(株)ピンボール担当堀口昌哉

"で、ピンボールやって何かもらえるの?"と人から聞かれることがある。分かってない。ピンボールはパチンコでもUFOキャッチャーでもない。時間とお金を費やして金品を得るのは労働や買い物だ。ピンボールをすることは、夢の世界で戯れるに過ぎない。マルチボールにする、ハイスコアをだすなど、目的はそれぞれある。失敗も成功も現実にない疑似体験だ。楽しい時間を過ごすことは金品には代えられない価値がある。

GSZ かわら版

ラングリッサーⅢのテーマソング発売

7月19日発売予定の「ラングリッサーⅢ」のテーマソング「未来(あした)へ」が6月24日ポリグラムから発売される。歌は実力派ヴォーカルIKU。ユニークなキャラクターが印象的なパワフルシンガーで先日の四谷でのライブも大盛況だった。PCエンジンなど様々な機種に移植されたシミュレーションRPGのサターン版の「ラングリッサーⅢ」でのエンディングとTVスポット曲として聞くことができる。
1,000円(税別)/PODX-1010



育成一代男

めきめき育成ゲームが好きになる趣味講座

育成。それは未熟な存在をいざない、成長をうながす価値ある行為。育ってゆく様子を見つめるのは何物にも代えがたい喜びを提供してくれる。

そう、育成とはこんなに楽しいことなのよ。その辺のパパ、ママを見てればよくわかるでしょ。だけど、実際に育てるとなるとちょっと大変だやね。でもゲームなら「育成」の醍醐味を感じさせつつ、煩わしいことはほとんどなし。そんなシチュエーションを提供してるのが「育成シミュレーション」なのです。

といっても、ゲーム好きの人ならご存じの通り、育てる対象は「娘」「女子高生」「アイドル」と、女の子がほとんど。なかには「育成シミュレーションはかわいい女の子だけが取り柄の面白くないゲーム」なんて印象を抱いている人も少なくないみたい。んー。みんな誤解してるなぁ。

女の子が多いのは確かに事実。でも、それはゲームファンの圧倒的多数を占める男性が感情移入しやすいようにとの配慮なわけ。「絵柄が好かん!」とかいう人は



「ザ・ホード牛の会」があるほどの牛のリアルさは、感動ものだ。

洋ゲーレストラン

サターンでお手軽にプレイできる海外ゲームをみなさまに





オープニングムービーで逃げてはいけない。大英帝国の名作モンティパイソンを思わせるノリに、一度ハマればあなたは釘づけ。

『洋ゲー』とは？

“洋ゲー”とは海外で作られたゲーム。例えば、「ゲロムズじゃん、このゲーム。まるで“洋ゲー”」などと言われるだけあって、難易度の高いゲームが多く、ゲームを開始したとたん“GAME OVER”というケースも少なくありません。そのためか、“くそゲー(救いようがなく、くだらないゲーム)”扱いされることが多い。でも、洋ゲーには洋ゲーの食べ方が。当レストランが、みなさんの舌に合うようにご提供いたします。



王様の命を助けた主人公(チャンシー)は、王様から騎士(ナイト)に任命される。騎士とくれば普通、大魔王を倒し、世界を救うなどの大役を担うもの。ところが与えられた使命は、領民の暮らしやすい環境を整備したり、ホード(鬼のようなもの)から領民と資産(家屋、畑)を守り、苗木や牛を育て、さらにお金を貯めて王国に税金を納める風変わりな味付け。

しょっぱなから、大臣のアメリカンジョーク&貴族達のバカ笑いによる、腰砕ムービーで全身脱力させられますが、ここでくじけてはいけません。“世界の料理ショー”や“テレコンワールド(知っているかな?)”で聞くことのできる、本場のパーティジョークを楽しんでこそ“洋ゲー”の味なのです。

ゲーム中に乱入するフランツポワンキー国の公報機関。FNN(フランツポワンキー・ニュース・ネットワーク)は、明日のお天気から農作物情報、HORDEの被害状況を伝え、ホード達から流れる熱いメッセージは、噛めば噛むほど、味がでます。

今月のMENU

“ザ・ホード”

タイトル　：ザ・ホード
ジャンル　：ロールプレイング
企画・開発：クリスタル・ダイナミクス
販売元　　：BMGビクター
発売日　　：96/03/08
標準価格　：5,800円

☆洋ゲー度3ツ星チェック!!

○難易度……………………………☆☆☆
(目的がハッキリしている親切さがGood)
○トリップ度………………………☆☆★
(マニュアルの地図がイイ味出してる)
○キャラクター度…………………☆☆☆
(ホードのキャラクターに惚れた)

感情移入の点ではちょっと難しいかもしれない。でも過去にヒットした『シムシティ』という作品、あれもいわば育成シミュレーション。しかし、あれは「町」という愛情を注ぐには少々難アリな対象を育てるゲーム。対して育成シミュレーションは愛を注ぐべき『人間』が対象。つまり、「育てる」楽しみと「育てるというシチュエーション」を楽しむためのゲーム。それが育成シミュレーションなのです。

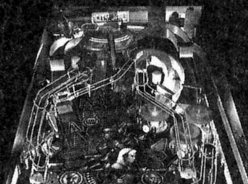
代表的なソフト『プリンセスメーカー２』のメーカーさんのお話によると、以外に女性ユーザーの数が多かったとのこと。この「育てるというシチュエーション」はどうも男女共通して楽しいものらしい。どうです？　あなたもこの楽しみを味わいたくはないですか？というわけで次回から実際にプレイしながら「育成」の魅力をお伝えする予定です。



娘を育てるタイプの『プリンセスメーカー２』。女性ファンもかなりの数にのぼるとか。

GSZ かわら版

目指せ1万円!!



ギャガ・コミュニケーションズで発売中の「鉄球」には、初回限定特典をして4つのテーブルの上位25名に賞金1万円が用意されている。編集部のピンボール好きが何度か挑戦しているが、5億点がなんとか。恐らく100億点に達しなくても、賞金を獲得できるかもしれないぞ!!　4つのテーブルがあるので、自分の好みのものを集中的にプレイするのが、賞金獲得への近道だろう。役ものやマルチボールを上手く使って高得点を目指せ!!

GSZ かわら版

真説サムライスピリッツ武士道烈伝始動

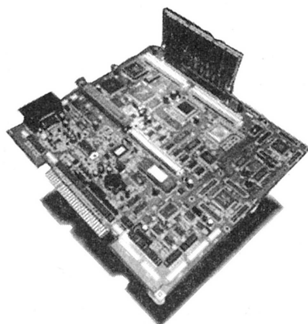
SNKネオジオCD用RPG「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」の声の出演者のアフレコが先日、六本木のスタジオで行われた。出演者が多数のため、全出演者のアフレコが一斉には行われず。取材日の4月19日チャムチャム役の千葉麗子さんやアースクェイク役の菅原正志さんなどが当日のスタジオ入りとなった。「いろいろなキャラクターが楽しめるのが、この仕事の魅力かな」と語ってくれたのは菅原さん。録音の後で、汗びっしょりになりながら、答えてくださった。

ハードウェア

見聞録

ハード用語がぐんぐんわかる ワンポイントレッスン

ゲーム雑誌で当たり前のように使われてるハードウェア用語。
でも、「こんなものわからん！」なんて単語も少なからずあるでしょ？
OK OK。そんなあなたに用意しましたこの「ハードウェア見聞録」。
記事を読んでも<うーん>とおっしゃるあなたに、
ハードの知識をみっちりご教授。
さあ、いざ行かん。ハードウェアの大海へ！


これがST-V基板の外観。
見た目はサターンとは似てもにつかぬ
©SEGA

そんでは行きましょう。今回のお題は『ST-V』。アーケードゲーム関連記事を読むと、よく見かける単語ですな。

『ST-V』とはアーケードゲームで使われている『基板』の種類のひとつ。ゲームをするためのコンピュータが基板で、ゲーセンのゲーム機の中には例外なくこの基板が入ってる。けど、コンピュータをゼロから開発するのが大変なのと同じく、基板をゼロから開発するのも大変な作業。だから基板はひとつのゲームのために開発されることは滅多になく、基板にあわせてゲームが開発されるのが常識。基板上のソフトだけ代えれば新しいゲームが出来るのである。サターンで新しいゲームを遊ぶとき、CD-ROMのゲームソフトを代えるだけでOKなのと理屈は同じ。

ゲーセンの基板はお金のかかる技術がふんだんに使われ、サターンとは互換性がない。でも、面白いゲームは家でも遊びたいやね。だからゲーセンのゲームをサターンでも遊べるようにする。この作業を移植という。つまり、ゲーセン基板用からサターン用へ移植するわけだ。実はこの移植作業がすごく大変。たとえば『バーチャファイター2』は『MODEL2』という基板からサターンへ移植された作品だけど、移植作業には1年以上かかってます。面白いゲームを作るにはそれなりに時間がかかる。さらに、そのゲームを移植するのにも時間がかかる。

ここで登場するのが『ST-V』。これはゲーセンの基板だけどベースとなる部分はサターンのモノとほとんど同じなのであります。だからサターンへの移植が簡単に行えるわけ。もちろんゲーセンにサターンが入っているわけではなくて、ROMカートリッジが使われるなど快適な環境で遊べるよう様々な工夫が付け加えられているのです。それでもCD-ROMの読み取り等の細かい調整を加えるだけで比較的簡単に移植出来るのが最大の利点なわけ。今号でも紹介してる『デカスリート』なんかもうすぐにサターンで出てしまう。1年かかった『バーチャ2』に比べて『デカスリート』の移植スピードが速いのはこういう理由なのです。

GSZ かわら版



愛ちゃんに サターンで会える

飯島愛がAI IIJIMAとしてこのソフトで登場する。プレイヤーはAI IIJIMAのディレクターとしてプロモーションビデオの編集をして行く。全編がオリジナル実写ムービーで構成され、インタビューシーンやスタジオライブなどクオリティの高い映像が収録されている。グッドなプロモーションビデオができたら、ごほうびのデートが実現する。きっと楽しい映像が楽しめるぞ。マルチスクリプト設定なので、プレイするたびにストーリーがかわりなんどでも楽しめる。AI IIJIMAの魅力を引き出すのは君だ!!

GSZ かわら版



注目のバンド 「Dear」デビュー

今まで都内のライブハウス等で精力的な活動を続け、コアなファンの支持を得てきたバンド、「Dear」がついにメジャーデビュー。6月5日にはデビューシングル「Melody」をリリース。じつはこのシングル、テレビ朝日系で毎週土曜、24時から放映されているドラマ、「HEN」のテーマソングなのである。とりあえずはその実力をテレビで体験してみては？

Game Oldie's

ゲームオールディーズ

1986 アウトラン

「ゲーム」という言葉がコンピュータゲームを指すようになって10年以上の月日が過ぎた今日。
歴史が浅いとはいえ進歩の激しいこの業界。
これまでに数々の名作が生まれ、我々を楽しませてくれた。
なかでも過去に埋没させるには惜しい名作、“オールディーズ”の名にふさわしい作品を紹介していこう。

1986年。今からちょうど10年前、ゲームセンターに真っ赤なフェラーリが登場した。といっても本物のフェラーリではない。

『アウトラン』。セガがアーケードに送り込んだドライブゲーム。フェラーリを模した車を操り公道レースに参加。制限時間内にチェックポイントをクリアしてゆくというゲームだ。

大型で、真っ赤に塗られたゲーム筐体はゲームセンターでもひときわ目を引いた。当時のセガは大型なゲーム筐体を使い、ゲームとシンクロさせて筐体を動かす『体感ゲーム』シリーズを続々とアーケードに送り込んでおり、このアウトランはそのシリーズ3作目にあたる。

「車」という身近な要素をゲームとして再現し、ハンドルを切るたびに左右に揺れる大型マシンはゲームファンのみならず一般の人々にも大きなインパクトを与えた。しかし、奇抜なだけではゲームとして成り立たない。このゲームの魅力はほかのところにも見いだせる。

まず、流れるようなスピード感、世界中の名所をモチーフにした美しいコースデザイン。グラフィックだけでも同時期のドライブゲームとは一線を画するものであった。さらに明るいフュージョン系のBGMでゲームの雰囲気を盛り上げる。そう、このゲームがほかと違う点は「明るい」ということだ。スタートしてしばらくすると左側に見える青い海に惹かれた記憶がある。この明るい雰囲気がゲームファンのみならず一般のプレイヤーも引きつけたのであろう。コンスタントにヒットし、その後90年くらいまでゲームセンターで見かけることができた。

この『アウトラン』、じつは10月に『SEGA AGES／アウトラン』としてサターンで登場する予定。名作はいつの時代でも名作。個人的にも再会が楽しみな作品である。


ロングヒットを続けた。
おそらく最も多くの人に愛された
ドライブゲームであろう。
©SEGA

竹橋遊撃隊が行く ～ゲームGALとマニアに会ってきました

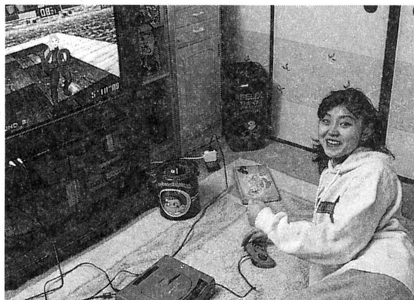


月刊GALSルームガイド

名前	：岡崎綾乃
生年月日	：1974年1月24日(22才)
出身	：東京都
スリーサイズ	：B82 W59 H88
現住所	：東京都中野区
間取り	：2LK
家賃	：7万1千円（共益費込み）
職業	：オペレーター

今回もGALの部屋を、仕事にかこつけて
おじゃまさせていただけるなんて、フッフッフッ。
一般的にゲームをする女性は、片付け上手な娘が多い気がする。
男の部屋だと、コードが散らかっていたり、掃除をしてなかったりでホコリがつもってたりするものだが、旧サターンがピカピカの新品状態なのにはビックリ!
というわけで、そんな綾乃ちゃんにさっそくインタビュー。

—ゲームを始めたのはいつ頃ッスか?
小学生から
(つうことは、けっこう古いね)
—好きなゲームは?
RPGが大好き。ドラクエが好きです。ゲームセンターでは、『ぷよぷよ』をやりますね。
(なるへそ! ゲーム GALを射止めるには、『ぷよぷよ』だな)
—どんな時にゲームをしますか?
ひまを見つけては、ゲームをします。1日2～3時間はやりますね。
(こんなコが彼女なら「ゲームばかりやって」なんて言わなさそう)
—好きな男のタイプは?
気がきく人がいいな～。顔は、シャ乱Qの(しゅう)がタ・イ・プ。

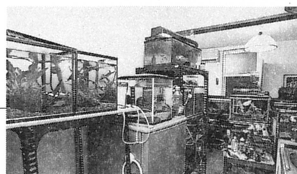


(あっ、ジュース買ってきましょうか?ってこれじゃただのお調子モン!? ところで“しゅう”ってどのひと?)
—ズバリ、彼氏はいますか?
いません、募集中で～す。
(チャ、チャンス! 僕もなんだよ～って、あれ無視?)
—ゲーム以外の趣味は?
ドライブが大好き。千葉県の内房とか、海が好きです。あと行ってみたいのは、日光かな～。
(オイオイ、内房ってなんかあったか? なんか変わったコダナ～)
—将来の夢は?
バリとかでのんびりした～い。
(あ、イイよね行きたいね～って、それって将来の夢?)
—では、最後に綾乃ちゃんのおすすめプレイスポットは?
食べ物のおいしい店、焼肉とかお好み焼きとか
(いや、そうじゃなくてもっと具体的な…)

というわけで、いい感じな綾乃ちゃん。
撮影中楽しそうにプレイしていた
『バーチャファイター2』の腕前には、
ビックリでした。

MANIAC マニアライフ入門

あなたも必ずマニアになれる



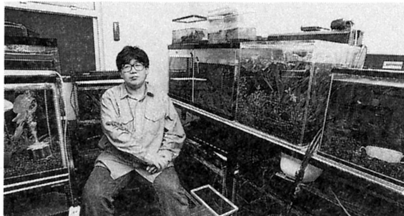
玄関から奥までずらりと水槽が並ぶ。
下手な熱帯魚屋よりすごいかも。

熱帯魚マニア
世田谷区／江島勝康さん
(プロフィール)
「月刊アクアライフ」編集長。
8才にして熱帯魚と出会い現在に至る。
彼の部屋はベットと細い通路?以外は全て水槽である。

世間には「マニア」と呼ばれる人々がいる。
その生態は計り知れず、一般人の想像の及ぶところではないのだ。
このコーナーは、そんな別世界に住むマニアと、あなたをつなぐかけ橋。
一歩踏み出せば、ほら、もうあなたもマニアの仲間入り!

2000リットルの水の部屋

おじゃまします。と、玄関に足を踏み入れたとたんに「もわわー」と不快な湿気が肌にまとわりつく。6畳1Kの間取りに所狭しと置かれた大小計30本、水量にしておよそ2000リットルの熱帯魚水槽のせいである。いやあ、すごいですね。魚は全部で何匹くらいいるんですか?「さあ。5、6百匹はいるんじゃないかな」。実は江島さんは、『月刊アクアライフ』という熱帯魚専門誌(マリン企画発行、熱帯魚屋さんや大きめの書店に売っている)の編集長を務めている方で、まさに日本屈指の熱帯魚マニアなのである。



愛しのヒョウモントカゲモドキ君と。
江島さんは魚に限らず生き物が好きで、先日ハムスターの写真集の編集も手がけた。『ハムスターコレクション』(マリン企画)、好評発売中。

熱帯魚とフェラーリ

タイに行って自分で捕まえてきたという純淡水棲のフグ、日本に数匹しかいないというコリドラス(ナマズの仲間)の一種などなど、貴重な魚がウヨウヨ。地震が来たらヤバいんじゃないですか?「これだけあると押さえてもしょうがないし、ああ、揺れてるなあ、くらいにしか思いませんよ。はははははは」…だそうである。しかし借家で水漏れ事故を起こしてしまうと大変だ。実際に江島さんの知人に、大型水槽の水を部屋にぶちまけるという惨事を引き起こしてしまった人がいる。床の張り替え、階下の天井の補修と住民への慰謝料などで、フェラーリの新車が軽く買えて、お釣りでカローラ2が何台も買えてしまう程の借金を抱えてしまったそうだ。恐ろしいことである。熱帯魚マニアは1階に住むのが鉄則なのだ。もちろん江島さんの部屋は1階。この部屋へ引っ越してきた時の話も傑作であった。深夜、白いポリタンクに水槽の水を入れ、自転車の荷台に乗せてチャプチャプと新居へ運んでいると、必ず大人数の警官に囲まれ職務質問の嵐を受けた。「ちょっと、その液体は?」「水です」「はあ?」。地下鉄サリン事件が世間を騒がせた頃のエピソードである。
いろいろ苦労もあるが、魚のいる生活はなかなか良い物だ。心安らぐ熱帯魚、読者諸兄も一度チャレンジしてみてはいかが? もちろん参考書は『アクアライフ』!!(サターンでやるなら「AQUAZONE」もよろしく)

Love Letter to GREAT

ラブレター・トゥ・グレート(仮題)

アンケートに見る読者様のご意見、ご感想

ちーッス。編集部のアダルト番長にして当コーナー担当、ときときッス。
4月19日に発売された「グレートサターンZ」創刊準備号、みなさん買ってくれたでしょーか？　え、そんなの出てるって知らなかった？　んー、残念ねー。
こんなにいい雑誌なのに。思えば締め切り前にどれだけ泊まり込んだことか…(以下、回想モード)。
てなわけで、このページではこの創刊準備号のアンケートハガキからいただいたご意見、ご感想などを紹介いたします。
しかし、このコーナータイトルはホントに課題だなぁ。(反省)

表紙のデザインがすごくカッコイイ!!(書店ですぐ目についた)今後に期待しています。
(福岡県・山村さん)

◆表紙は雑誌の顔。だからモデルさんのオーディションを行い、バリバリに気合い入れてやりました。いやー、評価してもらえてひと安心。今号の表紙はさらに「グゥ」だと思いますがどーっすか？　ちなみに編集部にこのモデルさんが来たとき、それはもう大騒ぎで……。まぁ、表紙に関してはおおむね好評をいただいておりますが、逆に「あまり目立たなかった」という意見もあり、とても参考になりましたです。

「バーチャファイター2　脱・ビギナーへの道」のような初心者の私にも役に立つ記事をこれからもお願いします。
(茨城県・津田さん)

あまりマニアックになって、初心者だけど遊びたい人を締め出さないでください。デザインがすっきりしてて読みやすいのでこのまま行ってください。
(東京都・野口さん)

プレゼントが豪華なので気に入った。攻略ページが少ないので多く載せてほしい。
(沖縄県・金城さん)

◆今号はもっとスゴイっすよ！　「ファイティングバイパーズ」筐体丸ごとプレゼントっすよ！　お家で「バイパーズ」三昧っすよ！　まったく、俺が欲し…じゃなくて、みなさまのご応募お待ちしてまーす。プレゼントの詳細は巻末P168参照ね。それからご指摘の攻略ページに関してですが、当誌ではあまりに行き過ぎた攻略よりは、誰でも(ゲームをよく知らない人とかでも)「面白くゲームできる」記事を、と考えています。とりあえず今後にご期待ください。ああ、それにしてもバイパーズは俺が…。

大人と子供が楽しめるゲーム誌にして欲しい。子供に見せられない記事はない方がいい。
(埼玉県・八十木さん)

これまでのゲーム誌は「見る」ものが多かったけど、この本は「読める」ゲーム誌なのでこれからが楽しみです。
(愛知県・熊谷さん)

30代にも読める紙面づくりを期待してます。
(千葉県・東條さん)

◆確かに既存のゲーム専門誌だと原色系がチカチカして30代じゃ目が疲れ…って、そういう問題ではない？　まぁ大人が読むにしろにしろ子供が読むにしろ、本誌ではレイアウトも文章も見かけのインパクトに頼らず、記事としての面白さを重視して編集したいと思ってます。だから、記事がつまんなかったら「つまんねぇ!」とはっきり言って構わないっすよ。(といって自分で自分の首を絞める。ああ、編集者…)

今からサクラ大戦はすっごく期待してます！　ぜひたくさん情報を載せてください！
(埼玉県・武野さん)

サターンに参入していないソフトメーカーやハードメーカーが、今後参入するか、どんなゲームを出すのかをレポートして欲しい。
(沖縄県・島袋さん)

◆はいはーい。こういった読者のご要望にお答えするのがわたしたちの仕事でーす。でも誌面は限りあるんで、うちでは「本当に面白いモノ」を中心に紹介していこうと思ってまーす。そーッスねぇ、たとえば今号で特集してる「ガングリフォン開発秘話」などいかがでしたでしょうか？　ご意見、ご感想はどしどし送ってください。

体に気をつけてお仕事がんばってください。
(鹿児島県・武田さん)

◆どうもッス。地下鉄竹橋駅直結で超便利、歴史と風格あふれるパレスサイドビルに居をかまえる当編集部は1年中温暖でトロピカル。今日も扇風機がぐるぐると元気に回って、とっても快適でーす。だからぜんぜん大丈夫ッスよー。なんせ古い建物だから空調が……。うう、くそう。いっそのことアロハ着て仕事してやろうか。(5月の平均室内温度、約25度ナリ)

……と、まあ、全部は紹介しきれないですが、みなさまのご意見はこれからの紙面づくりの参考にさせていただきます。そうそう、ついでにもう一枚。

読者のページのような、投稿型のページが欲しいです。
(長崎県・門脇さん)

◆んー、いいところに気づきましたねぇ。そう、できるんですよ、新コーナー。
つーわけで興味のある人はよってらっしゃい見てらっしゃい。「リーダーズ・プラトーン」が始まるよー!

急告！ 読者による新コーナー、「竹橋遊撃隊　リーダーズ・プラトーン」創設につき、アナタのおハガキお待ちしております

今回「ラブレター・トゥ・グレート(仮題)」として、アンケートから読者様のご意見を取り上げましたが、次号からは「リーダーズ・プラトーン」となり大幅ボリュームアップ(予定)!　あなたからのさまざまなハガキをじゃんじゃん掲載していきます(予定)。この(予定)の言葉をなくすのはアナタのハガキのみ(予定)!!　さあ、今すぐペンを持て!

—— てなわけで、募集するのは以下のとおり。——

●「月刊フリートーク番長」

その名のとおりのフリートークコーナー。「サターンで遊んでたらいつの間にか朝になって会社がつらかった」なんてオーソドックスなモノや、「ゲーセンにたむろするにーちゃん達がじつは…」なんてヤバめのモノまで、ゲームに関係することならすべてフリー。ただ、あんまり危ないモノは出版コードに引っかかるので掲載はできませんが。
編集部としては「このゲームのいいところ、悪いところ」とか「自分の周りがゲームをどう思っているか？」なんて読者のならではの視点が感じられる文章を読めるとうれしいっす。
面白いネタを提供してくれた方には、毎月限定1名様に名誉ある「番長」の称号を差し上げます。(ちなみに名誉だけです)

●「なんでもQ&A団」

「先に進めないよー」なんてゲームがある方に朗報。編集部の誇る優秀なスタッフがアナタの悩みを一発解決。ゲームの攻略法を伝授いたします。基本はサターンのソフトに関する質問ですが、「どーしてサターンはダサイのか？」などという質問にも出来るだけ答えます。攻略法の質問の場合は、「ゲーム名」「つまっているところの詳しい状況」を明記してください。

—— それと、文字だけではあまりにも寂しいので、——

●「イラスト」&「マンガ」

も募集します。要するにフリーイラストにフリーマンガね。
両方とも基本はハガキサイズに墨1色のみ。それ以外のサイズに関しては「質」によって掲載の可能性もアリということで。
心を和ませる美麗なイラスト、腹がよじれるようなナイスなギャグマンガ等々、パワフリャアな作品を待ってます。

—— ついでに、もうひとつお知らせ ——

●「ギャルズルームガイド」&「マニアライフ」

の出場希望者もこちらにお手紙を。住所、氏名、電話番号を明記して、「出演希望係」までご応募ください。

投稿上の注意として、文章でもイラストでもマンガでも基本的にハガキ、または封書でお願いね。ペンネームまたは匿名希望の方はその旨明記の上ご投稿を。

—— 以上、お便りのあて先は下のウサギさんに注目。——



竹橋遊撃隊

Networkの小話



http://kernighan.imc.akh-wien.ac.at/t0/t0/t0home.htm

地球の裏側から突然の来訪者。
さて、あなたならどうしますか?
情報通信のネットワークが
発達した現在では、たとえば
電子メールひとつで事前に見知らぬ
人ともコンタクトが取れるし、
膨大な資料を持ち歩かなくても
ノートパソコン一台を携帯すれば、
電話回線からどんな情報でも
取り出せる。そして、インターネットの
登場で世界中のネットワークにいとも
簡単にアクセスできるようになった。
インターネットは、地球レベルの
コミュニケーションを、隣近所での
日常会話と同じレベルにしてしまう
インパクトがあるのだ。

●ある日突然、ドイツ人の青年がやってきた

先日、日本の初期の映画の研究をしているドイツの青年が訪ねてきた。ドイツ語なまりの英語を話す彼と、ほとんど英語ができないぼくと、あいだに入っていろいろ通訳をしてくれた二人の女性とのあいだで、会話はぐるぐるとらせんを描きながら進んでいった。そして、お互いが何をやっているのかという話になったとき、彼はインターネット上で制作している雑誌(※1)を見せてくれた。

パソコンを立ちあげ、ネットスケープを動かし、彼のホームページの番地(URL)を指定する。ここまでに数分。やがて、彼のWeb-Zineが表示され始める。おお、と思わず声をあげてしまった。

一昔前ならこうはいかない。まず手紙かFAXが来て、何度かやりとりをしてから、おもむろに本人がやってくる。“やあやあ”と挨拶をして、バックの中からおみやげがわりに自分たちの仕事、その他もろもろを取り出すことになる。実際、1980年代の終わり頃、取材でニューヨークに行ったときには、カバンに入りきらないほどの資料を抱えながら(実際、肩が抜けるほど重たく、移動の途中でバッグのベルトがちぎれてしまって大騒ぎになった)、ブロードウエイや5番街を駆けめぐったものだ。

インターネット時代にはそんな必要がなくなる。それぞれの活動の一端をインターネットに載せておけば、地球の反対側に出かけても、自己紹介ができるようになる。その場で最新の成果を披露することができるのだ。

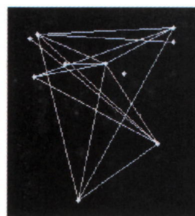
ただ、彼のWeb-Zineを見ながら気になったことがあった。それは、情報の読み取りのスピードが国内やアメリカのホームページを呼び出すときと比べて極端に遅いのだ。ぼくらはほとんど同時に、ドイツ語や英語や日本語で「遅い!」と叫んだのだった。

●東と西の情報格差

まるで隣の家に挨拶に行くようにインターネットは地球を一回りして、そこに参加する人のコンピュータと接続してくれる。私たちのコンピュータは日本のプロバイダに接続し、ドイツ人の青年のコンピュータはドイツのどこかのサーバーに接続している。電話回線や専用線を通って情報は伝わるわけだが、日本からアメリカへ情報を読みに行く場合と、ヨーロッパへ読みに行く場合とでは、ヨーロッパのほうが時間がかかる。ユーザー側から見ると、情報ハイウエイとはいいながら、ヨーロッパへ回る線は渋滞気味なのだ。

これは、インターネットが米国を中心に発達したためで、いまのところ日本からアジアやヨーロッパのホームページを見に行く場合は、いったんアメリカのネットワークを経由してからでないと、たどり着けないところに原因があるらしい。

海底通信ケーブルも、通信衛星回線も、日本とアメリカを結ぶ線は非常に太い。ところが、日本からアジアやヨーロッパへ延びる線は皆無に等しい。現在、アジア周りでヨーロッパへ至る光ファイバー網を敷設中で、21世紀にはこうした地域格差はなくなるようだが、思わぬところで東西落差が現れた格好だ。こんなことはインターネットが普及しなければ、話題にもならなかっただろう。



http://www.t0.or.at/~views/index.cgi

インターネットは、このような見えない情報格差を見えるものにして、その差を低減する方向に働く。実際、ヨーロッパと日本の通信回線が不十分なものであり、アジアが情報ハイウエイの辺境だった日々は遠い過去のものになろうとしている。

これからのビジネス、産業の中心がアジアにシフトしようとしている中で、情報発信の中心基地もアジアのどこか——日本かもしれないし、中国かもしれないし、ベトナムかもしれない——になる可能性は十分にある。

●周囲3メートルのリアリティ

さらにいえば、そうした中心と周辺といった区分けを無効にするのも、またインターネットという環境かもしれない。冒頭に紹介したドイツの青年は、まるで隣の家に挨拶に行くような気軽さで日本を訪れ、去っていった。彼の仕事の多くの部分はネットワーク上にあり、家の本棚から蔵書を取り出すような気軽さで、その仕事ぶりを見ることができる。

インターネットの商業的な利用法や地球レベルでのインパクトの大きさにどうしても目がいきがちだが、ぼくらの周辺3メートルのリアリティを大きく変えるのもまた、インターネットという新しいメディアテクノロジーかもしれない。新聞を見ていたらインターネットは現代版「絹の道」と記されていた。東と西、さまざまな意味で隔たりのある二つの文化をつなぐ道として、それも日常のライフスタイルのレベルでの交流を、電子の網の目が担おうとしている。あなたの家にも、ある日突然地球の反対側から思いもかけぬ訪問者がやってくるかもしれない。ともかく、とっても面白い時代の扉が開こうとしているのはまちがいない。

(※1)これをWeb-Zine[ウエッブジーン]あるいはE-Zine[イージーン]という。ワールドワイドウエッブ上のマガジン(Magazine:雑誌)という意味だが、マガジンの「ジン」を「ジーン」といわせるのがミソ。ジーンは生物学者リチャード・ドーキンスの提唱するジーン(生物的遺伝子)とミーム(社会的遺伝子)の定義からきている。自己増殖、自己複製を行う遺伝子にも似て、無数のWeb-Zineがインターネットのあちこちに誕生しては消えている。

志賀　隆生
●プロフィール
オブスキュアインク代表取締役。
編集業のかたわら、SF批評、現代思想、メディア論を発表。
いまはインターネットのホームページ紹介の本の編集でてんてこまいの日々を送っている。
主な著書に「電子的迷宮」「現代思想入門」など。
季刊「インターコミュニケーション」に「ハイパーメディアレボリューション」を連載中。

Release Soft Guide 272

リリースソフト全ガイド 272タイトル

For XXX ADULT

サターンのソフトは、全年齢対象、18歳以上推奨、18歳以下禁、成人向に分けられてますが、ここでは後者3つのタイトルにこのマークを付けました。

action
TAMA



●タイムワーナーインタラクティブ
●94/11/22 ●5,800円
ポリゴンで出来た迷路の箱をコントロールして、たまをゴールまで運ぶゲーム。

action
クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～



●セガ・エンタープライゼス
●94/12/09 ●4,800円
鍵のかたちをした剣で敵を倒し、数々の隠れた仕掛けを突破しろ！

action
輝水晶伝説アスタル



●セガ・エンタープライゼス
●95/04/28 ●5,800円
投げ技、吹き飛ばし技、物を投げる技が使える。2人で協力プレイもできる。

action
新・忍伝



For XXX ADULT

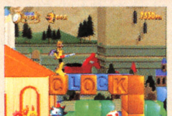
●セガ・エンタープライゼス
●95/06/30 ●4,800円
実写映像を取り込んだ、横スクロールゲーム。手裏剣や刀、忍術で敵を倒せ!

action
熱血親子



●テクノソフト
●95/07/21 ●5,800円
父、娘、天才科学者の助手が、天才科学者の助手の母を救うイカスゲーム。

action
クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～



●セガ・エンタープライゼス
●95/07/28 ●4,800円
ますますアクション性が高くなった下巻。全ての謎が今、解ける。

action
スチームギア★マッシュ



●タカラ
●95/09/29 ●6,800円
立体的ステージを駆け巡り、右手のマッシュガンが炸裂する、爽快感120%ゲーム

action
サンダーストーム&ロードブラスター



●エクゼコ・デベロップメント
●95/10/20 ●6,800円
懐かしのゲーセン稼働レーザーディスクゲームが、2本入ったお得パック。

action
RAY MAN



●ユービーアイ ソフト
●95/11/17 ●5,800円
フランス生まれの、美しいグラフィックと、コミカルな動きに、注目!!

action
シュトラール 秘められし七つの光



●メディアエンターテイメント
●95/11/24 ●4,800円
物語の選択がリアルタイムに分岐するアクション。反射神経&記憶力が勝負。

action
BUG! ｼﾞｬﾝﾌﾟして、ふんずけちゃって、ぺっちゃんこ



●セガ・エンタープライゼス
●95/12/08 ●5,800円
昆虫「バグ」が主人公。3Dポリゴンの使用により、上下、左右、奥手前の移動可能だ。

action
クロックワークナイト ～ペパルーチョの福袋～



●セガ・エンタープライゼス
●95/12/15 ●6,800円
上巻、下巻にボスオンパレード&ムービーオンパレード付きの、お得なセット。

action
機動戦士ガンダム



●バンダイ
●95/12/22 ●6,800円
名作アニメ「機動戦士ガンダム」の、横スクロールアクションゲーム。

action
ガーディアンヒーローズ



●セガ・エンタープライゼス
●96/01/26 ●5,800円
手前、真ん中、奥を自由に移動できる格闘アクションRPG。対戦バトルもできるゾ！

action
ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ



●リバーヒルソフト
●96/02/23 ●5,800円
対戦型ゲームに、コマンド入力方式による、必殺技や通信対戦が出来るゲーム。

action
ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ(対戦ｹｰﾌﾞﾙ付き)



●リバーヒルソフト
●96/02/23 ●6,300円
サターン初の、対戦ケーブルがついた記念すべき製品。ゲボッカーズで、対戦だ!

action
ドラえもん のび太と復活の星



●エポック社
●96/03/15 ●5,800円
前後移動のできる横スクロールゲーム。アイテムと仲間の協力を駆使するのだ。

action
GEX(ゲックス)



●BMGビクター
●96/03/29 ●5,800円
TVの国に引き込まれたヤモリ(ゲックス)が、壁や天井にひっついて、大暴れだ。

action
ジョニー・バズーカ



●ソフトビジョンインターナショナル
●96/04/26 ●6,800円
愛用のギター「アニータ」と仲間を救うため、ギターリスト「ジョニー」が大活躍。

action
ロックマンX3



●カプコン
●96/4/下旬 ●5,800円
アクションゲーム「ロックマン」がついに登場、武器が豊富で楽しいぞ。

action
慶応遊撃隊 活劇編



●ビクターエンタテインメント
●96/05/17 ●5,800円
幕末江戸を舞台に6つの宝玉を求め、大争奪戦アクションゲーム

action
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説



●バンダイ
●96/05/31 ●5,800円
原作「ドラゴンボール」の18～最終巻のストーリーを再現したアクションゲーム

action
HYPER REVERTHION



●テクノソフト
●96/06/07 ●5,800円
決められたフィールド内で戦う3Dポリゴンシューティングアクション。

adventure
WanChai Connection



●セガ・エンタープライゼス
●94/11/22 ●7,800円
ドラマ仕立てのサスペンスもの。実写ムービーが、ふんだんに使われている。

adventure
MYST



●サンソフト
●94/11/22 ●7,800円
「MYST」という、本の中へ入り込みMYST島に隠された、さまざまな謎を解く。

adventure
真説・夢見館　扉の奥に誰かが…
●セガ・エンタープライゼス
●94/12/02　●7,800円
感情入力システムを導入。夢見館の異変の正体を調べ、夢見館を救え!

adventure
RAMPO
For ADULT
●セガ・エンタープライゼス
●95/02/24　●7,800円
映画「RAMPO」の幻想世界を超リアルCGで忠実に再現。

adventure
EMIT　Vol.1　時の迷子/Vol.2 命がけの旅/Vol.3　私にさよならを
●光栄
●95/03/25.96/04/01●各8,800円
イングリッシュアドベンチャー風の、アニメーション英会話学習ソフト。Vol.1~3

adventure
DARKSEED
For ADULT
●ギャガ・コミュニケーションズ
●95/07/07　●5,800円
「エイリアン」のH.R.ギーガーがデザインしたビジュアルは、要必見。

adventure
学校の怪談
●セガ・エンタープライゼス
●95/07/14　●5,800円
同名の映画の映像を使用。学校の旧校舎から脱出することができるか?

adventure
ゆみみみっくす REMIX
●ゲームアーツ
●95/07/28　●5,800円
コマンド選択によってストーリーが分岐するマルチストーリーゲーム。

adventure
Dの食卓
●アクレイムジャパン
●95/07/28　●8,800円
総合病院で大量殺人が発生、制限時間2時間以内で、謎をつきとめるのだ。

adventure
学校のコワイうわさ　花子さんがきた!!
●カプコン
●95/08/11　●4,980円
フジTV系「ポンキッキーズ」イメージキャラ「花子さん」のアドベンチャーゲーム。

adventure
ブルー・シカゴ・ブルース
For ADULT
●リバーヒルソフト
●95/09/22　●7,800円
殺人課の刑事になって、シカゴの連続殺人事件を解決するのだ。

adventure
QUANTUM GATEI　悪夢の序章
For ADULT
●ギャガ・コミュニケーションズ
●95/09/29　●5,800円
地球の存亡をかけた、謎の「エデン計画」。パラレルワールドに隠された謎をあばけ。

adventure
メタルファイター　MIKU
●ビクターエンタテインメント
●95/09/29　●6,800円
TVアニメで人気を博した、SFプロレスゲーム。攻撃の組立を考えて、敵を倒せ。

adventure
宝魔ハンターライム Perfect Collection
For ADULT
●アスミック
●95/09/29　●8,800円
TVアニメーションを見ているかのような、ラクラク楽しい、コマンド選択型のゲーム。

adventure
THE PSYCHOTRON　サイコトロン
For ADULT
●ギャガ・コミュニケーションズ
●95/10/27　●5,800円
ロシアがアメリカ政府に売却した秘密兵器「サイコトロン」の行方を追う。

adventure
ファーザー・クリスマス
●ギャガ・コミュニケーションズ
●95/12/08　●5,800円
旅先から送られてくる絵葉書をヒントに、相棒の犬や猫を探す、ほのぼのゲーム。

adventure
EMIT バリューセット
●光栄
●95/12/15　●15,800円
英会話学習ソフト「EMIT」が、Vol.1~Vol.3まで入ったお得パック。

adventure
北斗の拳
●バンプレスト
●95/12/22　●5,800円
アニメ「北斗の拳」のその後のストーリー。声はTV版そのままで再現。

adventure
リターン・トゥ・ゾーク
●バンダイビジュアル
●96/02/02　●5,800円
一枚の招待状によって、主人公は謎解きの旅がはじまる。

adventure
天地無用!魅御理温泉 湯けむりの旅
For ADULT
●ユーメディア
●96/02/09　●8,900円
話す、見る、異動、遊ぶの4つのコマンドで遊べる、アドベンチャーゲーム。

adventure
DEATH MASK（デスマスク）
For ADULT
●バンタン電脳工場
●96/02/16　●8,800円
サイバーパンクな世界が楽しめるこのゲーム、瞬時の判断力で主人公の運命が決まる。

adventure
サイベリア
●インタープレイ
●96/02/16　●6,500円
SF的な未来世界で、囚人ザークを操作し、「サイベリア、ウエポン」の正体を掴め。

adventure
おまかせ!退魔業（セイバーズ）
●セガ・エンタープライゼス
●96/02/23　●5,800円
妖怪を閉じ込めた封印を解いてしまった3人の女の子&プレイヤーが、妖怪退治をする。

adventure
アローン・イン・ザ・ダーク2
●EAV
●96/02/23　●5,800円
友人から奇怪な、電報を受け取った主人公は、呪われた屋敷、ヘルズキッチンへ。

adventure
新世紀エヴァンゲリオン
●セガ・エンタープライゼス
●96/03/01　●5,800円
TVアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のオリジナルストーリーのゲーム。

adventure
ZORK 1（ゾーク・ワン）
●翔泳社
●96/03/15　●5,800円
コマンド入力ではなく、文章を作って入力し、文字からヒントを得て、謎を解く。

adventure
HORROR TOUR（ホラーツアー）
●オー・シー・シー
●96/03/29　●5,800円
魔力によって、異次元空間の古城に迷い込んだプレイヤーは、謎を解き進んでゆく。

adventure
スナッチャー
●コナミ
●96/03/29　●5,800円
人を殺し、その人物にすりかわるバイオロイド「スナッチャー」を追え。

adventure
七つの秘館
●光栄
●96/04/05　●7,800円
7つの館に秘められた謎を解き明かし、莫大な財宝をみつけるのだ。

adventure
きゃんきゃんバニープルミエール
For ADULT
●キッド
●96/04/05　●5,800円
神社を壊されて、行き場をなくした七福神が居候を条件に、彼女を作る手助けをする。

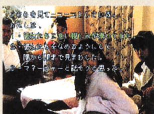
adventure
3×3EYES　～吸精公主～S
●日本クリエイト
●96/04/19　●7,300円
人気マンガ「3x3EYS」のサターン版。内容は、妖怪事件解決物である。

adventure
爆れつハンター
●アイマックス
●96/04/26　●8,800円
アニメ「爆裂ハンター」のデジタルコミック。戦闘はスロットルの出た役できまるゾ。

adventure
野々村病院の人々

For ADULT

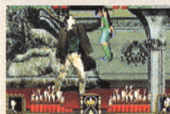
●エルフ
●96/04/26 ●6,800円
X指定のアダルトミステリーアドベンチャー。悩ましいグラフィックに釘づけ。

adventure
犯行写真 ～縛られた少女たちが見たものは？

For ADULT

●イマジニア
●96/06/14 ●6,800円
画面に表われた文章の選択肢からストーリーが決まるサウンドノベルゲーム。

fight
バーチャファイター


●セガ・エンタープライゼス
●94/11/22 ●8,800円
いわずとしれた3Dポリゴン格闘ゲームの元祖。

fight
バトルモンスターズ

For ADULT

●ナクザット
●95/06/02 ●5,800円
魔界の王がひらく競技会に集う12種族のモンスターたちのスプラッター格闘アクション。

fight
～制服伝説～ プリティファイターX

For ADULT

●イマジニア
●95/06/16 ●7,800円
12人の制服を着た女の子がセクシーに大暴れする美少女格闘アクション。

fight
バーチャファイター リミックス


●セガ・エンタープライゼス
●95/07/14 ●3,400円
バーチャファイターのキャラにテクスチャマッピングをほどこし、さらにリアルに。

fight
ストリートファイター ～リアルバトル オン フィルム～

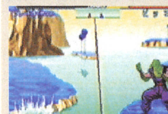

●カプコン
●95/08/11 ●5,800円
映画版ストリートファイターIIの人物を実写取り込みした対戦格闘ゲーム。

fight
水滸演武


●データイースト
●95/08/11 ●5,800円
中国の物語「水滸伝」のキャラを使った対戦格闘ゲーム。

fight
ゴールデンアックス・ザ・デュエル


●セガ・エンタープライゼス
●95/09/29 ●5,800円
アクションだった「ゴールデンアックス」が装いも新たに対戦格闘ゲームになった。

fight
ドラゴンボールZ 真武闘伝


●バンダイ
●95/11/17 ●6,800円
大人気アニメ「ドラゴンボールZ」を題材にした対戦格闘アクション。

fight
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM


●カプコン
●95/11/22 ●5,800円
アメリカンコミックの「X-MEN」が対戦格闘ゲームとなって登場。

fight
ギャラクシーファイト -ユニバーサル・ウォリアーズ-


●サンソフト
●95/11/22 ●5,800円
ネオ・ジオから移植された、宇宙を舞台にした対戦格闘ゲーム。

fight
闘神伝S


●セガ・エンタープライゼス／タカラ
●95/11/24 ●5,800円
他機種で人気の3D対戦格闘ゲームがサターンに登場。

fight
バーチャファイター2


●セガ・エンタープライゼス
●95/12/01 ●6,800円
サターンソフト、定番中の定番ともいえる、対戦格闘ゲーム。

fight
ストリートファイターZERO


●カプコン
●96/01/26 ●5,800円
対戦格闘ゲームの元祖、ストリートファイターシリーズの最新版。

fight
NINKŪ ─忍空─ ～強気な奴等の大激突！～


●セガ・エンタープライゼス
●96/02/02 ●5,800円
人気コミック「NINKŪ─忍空─」のキャラが戦う格闘アクション。

fight
ROBO・PIT


●アルトロン
●96/02/16 ●5,800円
多種多様なパーツを組み合わせて作るオリジナルなロボットで戦う対戦アクション。

fight
ヴァンパイアハンター


●カプコン
●96/02/23 ●6,800円
ヴァンパイアや狼男といったモンスターたちが戦う、対戦格闘ゲーム。

fight
水滸演武 ─風雲再起─


●データイースト
●96/03/22 ●5,800円
前作のキャラに加え、ファイターズヒストリーから新たに2キャラが参加。

fight
ザ・キング・オブ・ファイター'95


●SNK
●96/03/28 ●7,800円
ネオ・ジオで大ヒットした対戦格闘ゲームがサターンに移植。

fight
モータルコンバットII 完全版

For ADULT

●アクレイムジャパン
●96/03/29 ●5,800円
残虐シーンが話題を呼んだ、モータルコンバットIIの完全移植バージョン。

simulation
GOTHA ～イスマイリア戦役～

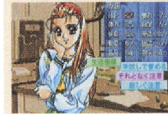

●セガ・エンタープライゼス
●95/01/27 ●6,800円
浮遊した大陸の艦隊を指揮するゲーム。物語の分岐が楽しめるゾ。

simulation
三國志IV


●光栄
●95/04/28 ●14,800円
歴史シミュレーションの決定版。実写映像を使用した豪華品。

simulation
ウイニングポストEX


●光栄
●95/08/11 ●6,800円
初心者にも優しい、用語解説が充実の、競馬シミュレーションゲーム。

simulation
卒業II ネオ・ジェネレーション

For ADULT

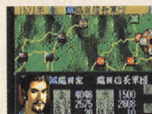
●リバーヒルソフト
●95/08/11 ●6,800円
プレイヤーは、女子高の教師となり、担任のクラス生徒を1年間指導するが・・・・

simulation
ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の旋風～


●セガ・エンタープライゼス
●95/09/22 ●7,800円
史実に近い展開と、戦闘シーンのグラフィックの迫力が最高。

simulation
シムシティ2000


●セガ・エンタープライゼス
●95/09/29 ●5,800円
プレイヤーは街の市長となり、自由に自分の街を作ることが出来る。

simulation
信長の野望・天翔記


●光栄
●95/09/29 ●9,800円
戦国時代を舞台に繰り広げるゲーム。CGの美しさが魅力的。

simulation
ただいま惑星開拓中！


●アルトロン
●95/10/27 ●5,800円
3体の作業ロボットを使って、家、ビル、橋をライバルより早く建設するのだ。

simulation
プリンセスメーカー2


●マイクロキャビン
●95/10/27 ●7,800円
娘にさまざまな経験をさせて、一人前のレディにし、プリンセスとして嫁がせる。

simulation
結婚～Marriage～
●小学館プロダクション
●95/12/15 ●6,800円
交際期間1年間の間に、誰とも結婚できなければゲームオーバーの育てゲー。

simulation
QUO VADIS（クォヴァディス）
●グラムス
●95/12/21 ●6,800円
宇宙艦隊戦シミュレーションに、高品質のアニメーションとストーリーが合体。

simulation
ゴジラ ―列島震撼―
●セガ・エンタープライゼス
●95/12/22 ●5,800円
プレイヤーは自衛隊の1隊長となり、怪獣達から街を守るのだ。

simulation
テーマパーク
●EAV
●95/12/22 ●5,800円
テーマパークの経営者となり、自分だけの好きな遊園地を作ろう。

simulation
WIZARD'S HARMONY
●アークシステムワークス
●95/12/29 ●4,800円
剣と魔法の世界を舞台に、学園の魔法クラブを廃部から救うのだ。

simulation
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！
●セガ・エンタープライゼス
●96/02/23 ●6,800円
Jリーグプロサッカークラブの代表になってクラブ運営ができるゾ。

simulation
提督の決断Ⅱ
●光栄
●96/02/23 ●10,800円
旧日本軍を率いて、太平洋の覇権を争う戦略シミュレーションゲーム。

simulation
THE TOWER
●オープンブック
●96/03/01 ●6,800円
プレイヤーは、ビルのオーナーとなり、ビルを拡張してゆくのだ。

simulation
GOTHA Ⅱ ―天空の騎士―
●光栄
●96/03/01 ●6,800円
人気を集めた前作の第2弾。今回は、360度自由に動き回れる。

simulation
ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル
●セガ・エンタープライゼス
●96/03/15 ●4,800円
昨年、大ヒットした「WA大戦略」が、マップも兵器も大幅に増加して再登場。

simulation
Winning Post 2
●光栄
●96/03/22 ●9,800円
競馬ファン待望の続編。前作以上にビジュアル面を強化!!

simulation
エアーマネジメント'96
●光栄
●96/03/22 ●8,800円
エアーラインの架け橋を、大空いっぱいに広げるビジネスシミュレーションゲーム。

simulation
アンジェリーク スペシャル
●光栄
●96/03/29 ●7,800円
少女漫画のような世界観&キャラクターの、女王育成ゲーム。

simulation
三國志 英傑伝
●光栄
●96/03/29 ●8,800円
劉備の夢、漢王室の復興を実現するのが目的。RPGの要素も盛り込まれてるゾ。

simulation
信長の野望 リターンズ
●光栄
●96/03/29 ●5,800円
ポリゴンを使用して、グラフィック面が強化された、国盗りゲームの原点。

shooting
パンツァードラグーン
●セガ・エンタープライゼス
●95/03/10 ●6,800円
ドラゴンの背に乗り、壮大な世界を冒険する、3Dファンタジーシューティング。

shooting
ダイダロス
●セガ・エンタープライゼス
●95/03/24 ●6,800円
政府中央管理要塞「ダイダロス」。トライするたびに、MAPが変化する3Dバトル。

shooting
極上パロディウスだ！ DELUXE PACK
●コナミ
●95/05/19 ●5,800円
アーケードゲームの「極上パロディウス」と、「パロディウスだ！」のお得パック。

shooting
レイヤーセクション
●タイトー
●95/09/14 ●5,800円
縦スクロールシューティングの、アーケード完全移植作品。

shooting
ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～
●セガ・エンタープライゼス
●95/09/29 ●5,800円
ポリゴンを使用したフライトシミュレータータイプのシューティングゲーム。

shooting
出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK
●コナミ
●95/09/29 ●5,800円
アーケードゲームの「でたな!!ツインビー」と、「ツインビーヤッホー」のお得パック。

shooting
オフワールドインターセプター エクストリーム
●BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス
●95/11/22 ●5,800円
各惑星に潜む犯罪者たちを、武装した4WDで追いかける。マシンの改造もできるゾ。

shooting
バーチャコップ（ソフト単品）
●セガ・エンタープライゼス
●95/11/24 ●5,800円
ポリゴンを駆使した、爽快ガンシューティング。トレーニングモードもあるゾ。

shooting
バーチャコップ（バーチャガンセット）
●セガ・エンタープライゼス
●95/11/24 ●7,800円
バーチャガン付きのお得なパック。バーチャコップには、バーチャガンが一番。

shooting
ガンバード
●アトラス
●95/12/15 ●5,800円
選んだキャラクターによってエンディングが変わるシューティング。

shooting
海底大戦争
●イマジニア
●95/12/15 ●6,800円
プレイヤーは潜水艦を操作し、海底を突き進む。前、上、下3方向へ攻撃が可能だ。

shooting
ダライアス外伝
●タイトー
●95/12/15 ●5,800円
アイテムを取って自機を強化し、ステージクリア時に、次のステージを選択できるゾ。

shooting
ブラック ファイアー
●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
●95/12/22 ●5,800円
ヘリコプターが主役の、3Dシューティングゲーム。凶悪なテロリストを壊滅させるのだ。

shooting
カオスコントロール
●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
●95/12/29 ●5,800円
異星人の侵略から人類を守るため、プレイヤーは、全3エリアをクリアするのだ。

shooting
CREATURE SHOCK
●データイースト
●96/01/19 ●6,800円
3D-CGで描かれた画面が、たまらない。ダンジョンの進み方で難易度が変わるゾ。

shooting
サンダーホークⅡ

●ビクターエンタテインメント
●96/02/23 ●6,800円
高速戦闘ヘリ3Dシューティング。プレイヤーは多彩なミッションをクリアするのだ。

shooting
GUNGRIFFON-THE EURASIAN CONFLICT-

●ゲームアーツ
●96/03/15 ●5,800円
これまでにない、リアルな映像を実現している、近未来3Dシューティング。

shooting
パンツァードラグーン ツヴァイ

●セガ・エンタープライゼス
●96/03/22 ●5,800円
名作「パンツァードラグーン」の第2弾。幼いドラゴンと、共に成長し、戦うのだ。

shooting
グラディウス DELUXE PACK

●コナミ
●96/03/29 ●5,800円
名作「グラディウス」、「グラディウスⅡ」がひとつになって登場。

shooting
超兄貴 ～究極…男の逆襲～


●NCS
●96/03/29 ●5,800円
実写取り込みの筋肉が、ステージ狭しと大暴れ。2人同時プレイも可能だ。

shooting
タイタンウォーズ

●BMGビクター
●96/04/19 ●5,800円
最新SFX映画の主人公気分になってしまう。実写ムービーがカッコイイ。

shooting
THE GHEN WAR（ゲンウォー）

●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
●96/04/26 ●5,800円
ハイパースーツを操り、「ゲン」の侵略を阻止せよ。クリア目標が変化するゾ。

shooting
レボリューションX


●アクレイムジャパン
●96/4/26 ●5,800円
プレイヤーは、我らがエアロスミスを助けるために、撃ちまくるのだ～。

shooting
首領蜂 DonPachi（ドンパチ）

●アトラス
●96/4/26 ●5,800円
縦スクロール型のシューティングゲーム。連続で敵を倒して、ボーナス点をGet!!

shooting
メタルブラック

●ビング
●96/05/24 ●5,800円
マニアの間でカルトな人気のあった超高難易度横スクロールシューティング

shooting
疾風魔法大作戦 KINGDOM-GRANDPRIX

●ギャガ・コミュニケーションズ
●96/06/14 ●5,800円
個性的な8人のキャラクターを選び大陸横断エアロレースにチャレンジ

shooting
ダライアスⅡ

●タイトー
●96/06/07 ●5,800円
89年にアーケードで人気を博した「ダライアスII」を完全移植。

shooting
ナイトストライカーS

●ビング
●96/06/14 ●5,800円
クリア時、ステージを選択することによってエンディングが変わる3Dシューティング。

sports
ビクトリーゴール

●セガ・エンタープライゼス
●95/01/20 ●6,800円
1994年のデーターをもとにした、サッカーゲーム。4人でもプレイ出来るゾ。

sports
ペブルビーチゴルフリンクス～スタドラーに挑戦～

●セガ・エンタープライゼス
●95/02/24 ●8,800円
「ペブルビーチゴルフリンクス」で、「クレイグ・スタドラー」と対戦が楽しめる。

sports
完全中継プロ野球 グレイテストナイン

●セガ・エンタープライゼス
●95/05/26 ●5,800円
実況中継が楽しめる野球ゲーム。選手は全て実名で登場。

sports
バーチャルバレーボール

●イマジニア
●95/07/21 ●7,800円
3Dポリゴンでキャラがリアルに動くバレーボールゲーム。2人でもプレイできるゾ。

sports
実況パワフルプロ野球

●コナミ
●95/07/28 ●5,800円
デフォルメキャラを使用した、野球ゲーム。実在のアナウンサーの声は、迫力満点。

sports
テレビアニメ スラムダンク ～アイラブバスケットボール～

●バンダイ
●95/08/11 ●6,800円
TVアニメ「スラムダンク」のバスケットゲーム。コートはポリゴン、キャラはアニメ!!

sports
ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード

●ヒューマン
●95/08/25 ●6,800円
人気のファイヤープロレスの外伝。8人のレスラーの中から選手を選べるゾ。

sports
MASTERS 遥かなるオーガスタ3

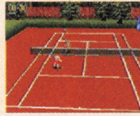
●T&Eソフト
●95/09/22 ●5,800円
マスターズを家庭で楽しめる、ゴルフコースが完全シミュレートされた優れ物。

sports
キング・オブ・ボクシング

●ビクターエンタテインメント
●95/10/20 ●5,800円
ボクサーを作ることが出来るボクシングゲーム。めざせチャンピオン。

sports
セガ インターナショナル ビクトリーゴール

●セガ・エンタープライゼス
●95/10/27 ●4,800円
「ビクトリーゴール」の続編。今回は、世界が舞台だ。決めろシュート。

sports
バーチャルオープンテニス

●イマジニア
●95/10/27 ●7,800円
ポリゴンを使ったテニスゲーム。チャンピオンシップモードで世界中を転戦だ。

sports
野茂英雄ワールドシリーズベースボール

●セガ・エンタープライゼス
●95/11/17 ●5,800円
「グレイテストナイン」の大リーグ版だ。名前の通り、ドジャースの野茂英雄が使えるゾ。

sports
燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

●ジャレコ
●95/11/24 ●5,800円
往年の選手達が使える野球ゲーム。王や、長島がいるから、スーパーチームが作れるゾ。

sports
NBA JAM トーナメントエディション

●アクレイムジャパン
●95/12/01 ●5,800円
本場NBAのバスケットボールが楽しめるゲーム。練習モードもあるゾ。

sports
ハットトリックヒーローS

●タイトー
●95/12/08 ●5,800円
4人で楽しめるサッカーゲーム。スピーディな展開がたのしめる。

sports
ザ・ハイパーゴルフ －デビルズコース－

●ビック東海
●95/12/15 ●5,800円
ハイパーショットと、とんでもないコースがウリの、ゴルフゲーム。

sports
松方弘樹のワールドフィッシング

●メディアクエスト
●96/02/02 ●5,800円
海、川（湖）で、松方弘樹と釣りが楽しめる。トローリングは、迫力満点だ。

sports

シーバスフィッシング



●ビクターエンタテインメント
●96/02/23 ●6,800円
海の大物スズキ釣りを楽しむことが出来る。ヒラマサを狙うことも出来るゾ。

sports

FIFAサッカー'96



●EAV
●96/03/15 ●5,800円
FIFAに登録されている200以上のチームが使えるサッカーゲームだ。

sports

フィッシング甲子園



●キング・レコード
●96/03/15 ●6,800円
各々の予選を勝ち抜いて目指せ、サイパンでの決勝戦！それが、フィッシング甲子園だ。

sports

NFLクォーターバッククラブ'96



●アクレイムジャパン
●96/03/29 ●5,800円
アメリカンフットボールのプロリーグ、NFLが家庭で楽しめるゾ。

sports

WORLD CUP GOLF－IN ハイアット ドラドビーチ－



●ソフトビジョンインターナショナル
●96/03/29 ●5,800円
PGAツアーのゴルフコースのひとつ、ハイアット ドラドビーチを、実写で再現。

sports

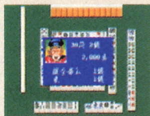
ビクトリーゴール'96



●セガ・エンタープライゼス
●96/03/29 ●5,800円
選手全般のデーター（容姿など）を個別に採用した、リアルなサッカーゲーム。

table

麻雀悟空 天竺



●EAV
●94/11/22 ●5,800円
麻雀の思考ルーチンの強さでは定評のあるシャノアールが開発した麻雀ソフト。

table

アイドル雀士スーチーパイ Special

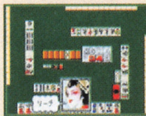


For ADULT

●ジャレコ
●95/02/24 ●6,900円
人気漫画家、園田健一氏キャラデザインの脱衣麻雀。もとはアーケードゲーム。

table

麻雀巌流島



●アスキー
●95/03/10 ●6,800円
対戦モードは剣豪麻雀と現代麻雀の2つ、歴史上の人物や有名人と対戦出来る。

table

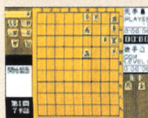
SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～



●データイースト
●95/03/31 ●6,800円
ナインボールなど8種類のビリヤードが楽しめる。対戦やトーナメントモードがある。

table

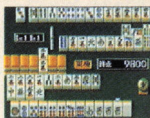
柿木将棋



●アスキー
●95/04/14 ●7,800円
実力派対局モードに加え、秒読み、詰め将棋解答、定跡使用など盛りだくさん内容。

table

スーパーリアル麻雀PV

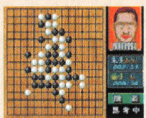


For ADULT

●セタ
●95/05/26 ●8,800円
人気脱衣麻雀シリーズの第5弾。今回は高校生のかわいい女の子3人と麻雀だ。

table

ゲームの達人



●サンソフト
●95/06/09 ●8,900円
連珠、麻雀、プレイス、将棋と4つのボードゲームが楽しめる。

table

デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズ～



●カゼ
●95/06/23 ●5,800円
実在するピンボール台をサターンで再現。リアルな画面は本物の台そのもの。

table

麻雀海岸物語～麻雀狂時代セクシーアイドル編～

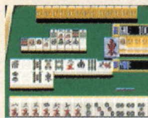


For ADULT

●マイクロネット
●95/08/04 ●6,800円
ポリゴンのギャルと楽しむ、4人打ち脱衣麻雀ゲーム。

table

アイドル麻雀・ファイナルロマンス2



For ADULT

●アスク講談社
●95/08/12 ●7,800円
アーケードで好評だった脱衣麻雀がサターンで登場。アイテム駆使してあがれ！

table

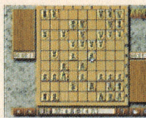
球転界



●テクノソフト
●95/08/25 ●5,800円
ゲーム機らしいフィーチャーを盛り込んだ、コミカルなキャラがいっぱいなピンボール。

table

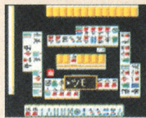
AI将棋



●ソフトバンク
●95/08/25 ●6,800円
思考ルーチンは山下宏氏のYSS。人間的な対局観がウリ。

table

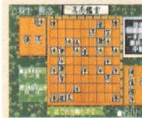
実戦麻雀



●イマジニア
●95/09/01 ●6,800円
チャレンジモードで級位認定、フリー対局、パーティーモードも用意されている。

table

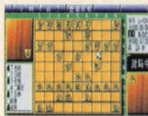
将棋まつり



●セタ
●95/09/15 ●9,200円
対局に加え、プロの名局が鑑賞出来る、将棋マニア向けのソフト。

table

永世名人



●コナミ
●95/09/29 ●5,300円
対局、詰め将棋解答、棋譜の管理の他、江戸時代の名棋譜12局を収録。

table

魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ

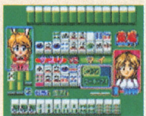


For ADULT

●イマジニア
●95/09/29 ●7,800円
かわいい魔女っ子ポエミィが鬼たちを退治する、ちょっとエッチな麻雀ゲーム。

table

アイドル雀士スーチーパイ Remix

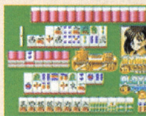


For ADULT

●ジャレコ
●95/09/29 ●6,900円
18才以上推奨だったSpecial版のグラフィックを変え、X指定になったバージョン。

table

ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～

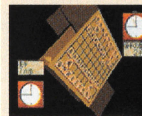


For ADULT

●ソネット・コンピュータエンターテイメント
●95/10/20 ●6,800円
エッチなアニメーションが豊富にある、2人打ち脱衣麻雀ゲーム。

table

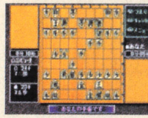
戦略将棋



●EAV
●95/11/17 ●6,800円
ポリゴンで描かれた盤と駒が多角度から見られる演出重視の将棋ソフト。

table

金沢将棋



●セタ
●95/11/24 ●7,900円
コンピューター将棋選手権で優勝をつづける金沢氏開発のソフト。

table

スーパーリアル麻雀グラフィティ

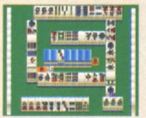


For ADULT

●セタ
●95/11/24 ●8,800円
人気の脱衣麻雀、スーパーリアル麻雀シリーズのII、III、IVをまとめてひとつに。

table

プロ麻雀 極S



●アテナ
●96/01/12 ●5,800円
実在のプロ雀士がキャラクターとして登場する、4人用本格派麻雀ゲーム。

table

麻雀狂時代コギャル放課後編



For ADULT

●マイクロネット
●96/01/12 ●8,800円
ポリゴンのコギャルと楽しむ、4人打ち脱衣麻雀ゲーム。

table

必殺パチンココレクション



●サンソフト
●96/01/19 ●6,800円
ギャンブル性の高い実在のパチンコ台6機種をおさめた、パチンコゲーム。

table

麻雀ハイパーリアクションR



For ADULT

●サミー工業
●96/03/08 ●6,800円
アーケードからの移植。サターン版では新たに1キャラ追加された。

table

バーチャルカジノ



●ダットジャパン
●96/03/15 ●5,800円
ポーカー、ルーレット、バカラ、ブラックジャック、スロットマシーンが楽しめる。

table

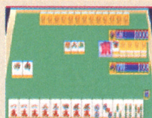
ゲームの達人2



●サンソフト
●96/03/15 ●8,900円
前作に加え、囲碁、チェス、バックギャモンの3つのボードゲームが楽しめる。

table

アイドル麻雀・ファイナルロマンスR



For ADULT

●アスク講談社
●96/03/15 ●8,800円
前作で好評だったアルバムモードに加え、新たに着せ替えモードがついた。

table

麻雀同級生Special



For ADULT

●メイクソフトウェア
●96/03/29 ●6,800円
人気ゲーム、『同級生』のキャラが登場する、2人打ち脱衣麻雀ゲーム。

table

麻雀同級生Special プレミアムパック



For ADULT

●メイクソフトウェア
●96/03/29 ●8,800円
初回限定版として、キャラのポートレートCDがついている。

table

麻・雀・天・使エンジェルリップス



For ADULT

●日本システム
●96/03/29 ●6,800円
人気アニメーターうるし原氏のキャラデザインによる、2人打ち脱衣麻雀ゲーム。

table

鉄球 TRUE PINBALL



●ギャガ・コミュニケーションズ
●96/04/05 ●5,800円
最高プレイ人数8人のパーティーゲーム的な要素を備えた、ピンボールゲーム。

table

アイドル雀士スーチーパイII



For ADULT

●ジャレコ
●96/04/26 ●7,800円
アーケード版にはなかった、フリー対戦モードや人気声優の映像がおまけにつく。

table

ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～

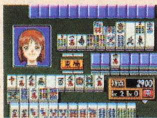


For ADULT

●ソネット・コンピュータエンターテイメント
●96/05/03 ●5,800円
2人打ち脱衣麻雀ゲーム。安いアガリでもヌギヌギのデートモードもあるゾ

table

スーパーリアル麻雀PV I



For ADULT

●セタ
●96/05/17 ●8,800円
アーケードで人気の「スーパーリアル麻雀」最新作。おまけCGやミニゲームが追加された。

table

実戦パチスロ必勝法！3



●サミー工業
●96/05/24 ●6,800円
「実践パチスロ必勝法」シリーズ最新作。人気5機種が忠実に再現されてるゾ

table

ビックー撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム



●アスク講談社
●96/06/14 ●5,800円
人気の高いユニバーサル販売のスロットマシンが勢揃い。

puzzle

上海　万里の長城



●サンソフト
●95/02/24 ●6,800円
牌を取ると下方に移動する「グレートウォール」という新システムを取り入れた新版。

puzzle

ポポイっとへべれけ



●サンソフト
●95/03/03 ●6,000円
サンソフトの人気キャラ「へべれけ」が対戦落ち物パズルとしてサターンに登場。

puzzle

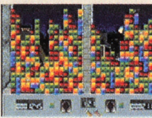
平成天才バカボン　すすめ！バカボンズ



●ゼネラル・エンタテインメント
●95/07/07 ●4,800円
お馴染み「バカボン」のキャラクターが多数登場する落ち物パズルゲーム。

puzzle

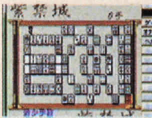
Break Thru! ブレイクスルー



●翔泳社／BMGビクター
●95/09/22 ●5,800円
「テトリス」の作者パジトノフが監修した元祖つぶしゲーム。

puzzle

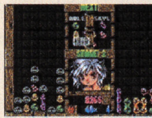
ゲームの鉄人　The上海



●サンソフト
●95/10/13 ●6,800円
「上海」、「紫禁城」、「龍龍」の3種類のゲームを楽しめる、お買い得ソフト。

puzzle

ぷよぷよ通



●コンパイル
●95/10/27 ●4,800円
落ち物パズルゲームの代名詞的存在の超定番。独特のキャラクターが女性に人気。

puzzle

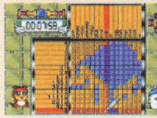
ぱくぱくアニマル～世界飼育選手権～



●セガ・エンタープライゼス
●95/11/10 ●4,800円
動物ブロックと餌ブロックを組み合わせて消していく落ち物パズルゲーム。

puzzle

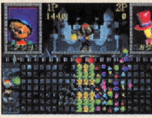
おーちゃんのお絵かきロジック



●サンソフト
●95/11/17 ●4,900円
パズル雑誌「パズラー」が監修した、ロジックパズルゲーム。

puzzle

ぱっぱらぱお～ん



●エコールソフトウェア
●95/11/22 ●4,800円
横スクロールの対戦アクションパズル。同じフィールドで戦うのが新しい。

puzzle

ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま



●コナミ
●95/12/15 ●5,800円
超人気アニメキャラクター「ちびまる子ちゃん」の落ち物パズルゲーム。

puzzle

マジカルドロップ



●データイースト
●95/12/15 ●5,800円
上から押し出されてくるドロップを吸って、投げ出して色を揃えて消すパズルゲーム。

puzzle

日灼けの思い出＋姫くり



●やのまん
●95/12/15 ●5,800円
366枚用意された日めくりカレンダーのジグソーパズル。絵柄はもちろん水着美女。

puzzle

でろ～んでろでろ



●テクモ
●96/01/26 ●5,800円
偶然の連鎖性が強い、対戦落ち物パズルゲーム。

puzzle

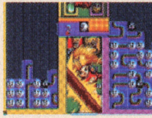
PDウルトラマン リンク



●バンダイ
●96/02/09 ●6,800円
デフォルメされたウルトラマンたちがかわいい、対戦落ち物パズルゲーム。

puzzle

くるりんPA！



●スカイ・シンク・システム
●96/02/23 ●3,980円
「水道管ゲーム」と落ち物パズルの合体したような新しいタイプのパズルゲーム。

puzzle

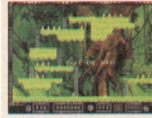
ロジックパズルレインボータウン



●ヒューマン
●96/02/23 ●5,800円
総問題数700問以上、オリジナル問題作成も楽しめるロジックパズルゲーム。

puzzle

ロードランナーレジェンドリターンズ



●パトラ
●96/03/08 ●5,800円
昔、パソコンで大ヒットした「ロードランナー」をリメイク。エディット機能あり。

puzzle
マイ ベストフレンズ～st.アンドリュー女学園編～



For ADULT

●アトラス
●96/03/22 ●6,800円
総勢8人の女のコのHなグラフィックが楽しめるパズルゲーム。

puzzle
ぐっすんおよよ



●エクシング
●96/03/29 ●6,800円
アーケードで好評だったパズルアクションの移植版。新たに追加で合計72面。

puzzle
テトリス S



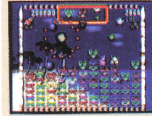
●BPS
●96/07/19 ●5,800円
落ち物パズルゲームというジャンルを確立した最初のパズルゲーム。

puzzle
エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood



●サミー工業
●96/04/19 ●5,800円
アイドル「坂木優子」のハリウッド旅行をパズルにしたゲーム。

puzzle
痛快!! スロット・シューティング



●BMGビクター/翔泳社
●96/06/14 ●5,500円
スロットゲーム要素のある、シューティングパズル。撃つ相手を選んで高得点を狙おう。

variety
THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～



For ADULT

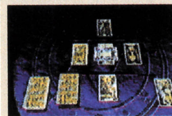
●ソシエッタ代官山
●95/07/28 ●6,800円
12人のギャルたちと野球拳。ギャルのエッチなムービーがいっぱい。

variety
アメリカ横断ウルトラクイズ



●ビクターエンタテインメント
●95/10/27 ●5,800円
アメリカ横断ウルトラクイズがあなたの部屋で楽しめる。

variety
「占都物語」その1



●CSK総合研究所
●95/10/27 ●5,800円
姓名判断、九星占術、タロット占いなど、多種多様な占いが楽しめるソフト。

variety
爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX



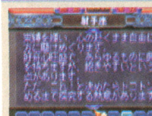
●吉本興業
●95/12/01 ●5,800円
吉本興行のタレントが総出演のバラエティ番組ライクなクイズゲーム。

variety
DX人生ゲーム



●タカラ
●95/12/15 ●5,800円
昔はやった、ボードゲーム「人生ゲーム」をサターンでアレンジ。

variety
四柱推命ピタグラフ



●データム・ポリスター
●96/02/23 ●5,800円
個人の運勢の他に、豊富な有名人のリストでグループ診断が出来る、占いソフト。

variety
クイズ365



●ブイ・アイ・ピー／OZクラブ
●96/03/15 ●6,800円
新聞のテレビ欄にそって毎日番組プログラムが変わる形式のクイズゲーム。

variety
ブレインバトルQ



●クレフ
●96/03/15 ●4,800円
ゲーム中で優勝すると、実際に商品がもらえる新システムのクイズゲーム。

variety
2度あることはサンドアール



●CRI
●96/04/05 ●5,800円
27種類ものミニゲームを集めたバラエティゲーム。サターンオリジナルモードも追加。

variety
GAME－WARE



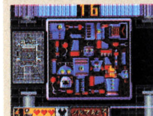
●ゼネラル・エンタテインメント
●96/04/05 ●1,980円
サターン初のデジタルゲームマガジン。サターンソフトの体験プレイも出来る。

variety
美少女バラエティ ラピュラスパニック



●翔泳社／BMGビクター
●96/04/26 ●5,300円
有名声優を起用した、ミニゲーム盛りだくさんのバラエティゲーム。

variety
SEGA AGES／宿題がタントアール



●セガ・エンタープライゼス
●96/05/24 ●4,800円
「クイズ 宿題をわすれました！」と「タントアール」が楽しめるゾ

race
ゲイルレーサー



●セガ・エンタープライゼス
●94/12/02 ●6,800円
アーケードの『ラッドモービル』の移植版。アメリカ国内を縦断するレースゲーム。

race
DAYTONA USA



●セガ・エンタープライゼス
●95/04/01 ●6,800円
ストックカーレーシングをシミュレートした本格レースゲーム。

race
グランチェイサー



●セガ・エンタープライゼス
●95/05/26 ●5,800円
有名デザイナー、シド・ミード氏デザインのマシンで競うシューティングレースゲーム。

race
Race Drivin'



●タイムワーナーインタラクティブ
●95/08/04 ●5,800円
素朴な3Dポリゴンで描かれたドライブシミュレーターゲーム。

race
ハングオンGP'95



●セガ・エンタープライゼス
●95/10/27 ●5,800円
あの体感バイクゲーム『ハングオン』が3Dポリゴンになった。

race
F-1 Live Information



●セガ・エンタープライゼス
●95/11/02 ●5,800円
本物のF−1実況解説者が実況してくれるF−1レースゲーム。

race
峠 KING THE SPIRITS



●アトラス
●95/11/10 ●5,800円
峠を攻める感覚が味わえる、走り屋気分になれるレースゲーム。

race
湾岸デットヒート



For ADULT

●パックインビデオ
●95/12/15 ●6,800円
女の子を助手席にのせ、公道レースでチャンピオンを目指す。ドリフト感が気持ちいい。

race
バーチャレーシング セガサターン



●タイムワーナーインタラクティブ
●95/12/22 ●5,800円
サターン独自のフィーチャーが加えられた、アーケードゲームのリメイク。

race
セガラリー・チャンピオンシップ



●セガ・エンタープライゼス
●95/12/29 ●5,800円
ワールドラリーがモチーフ。実際にラリーに使われた車で走る。

race
ハイオクタン



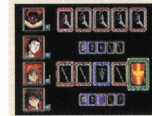
●EAV
●96/03/22 ●5,800円
未来の反重力浮遊マシンのレースを題材にした3Dシューティングレース。

role playing
ヴァーチャル ハイドライド



●セガ・エンタープライゼス
●95/04/28 ●5,800円
パソコン黎明期にヒットした『ハイドライド』が仮想現実空間となって登場。

role playing
ブルーシード ～奇稲田秘録伝～



For ADULT

●セガ・エンタープライゼス
●95/06/23 ●5,800円
人気アニメ、『ブルーシード』のオリジナルストーリーRPG。ファンは必須。

role playing
リグロード サーガ

●セガ・エンタープライゼス
●95/07/21 ●5,800円
3Dポリゴンで描かれたサターン初の本格派ロールプレイングゲーム。

role playing
シャイニング・ウィズダム

●セガ・エンタープライゼス
●95/08/11 ●5,800円
連打システムが斬新なパズル性の高い、アクションロールプレイングゲーム。

role playing
魔法騎士(マジックナイト)レイアース

●セガ・エンタープライゼス
●95/08/25 ●4,800円
アクションとしても爽快感が味わえる、人気アニメのアクションロールプレイングゲーム。

role playing
真・女神転生デビルサマナー

●アトラス
●95/12/25 ●6,800円
悪魔合体や3Dダンジョンで有名な女神転生シリーズ最新作。

role playing
ザ・ホード

●BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス
●96/03/08 ●5,800円
領主となって村の平和と発展を行っていく、異色ＲＰＧ。牛ファンにおすすめ。

role playing
リンクルリバーストーリー

●セガ・エンタープライゼス
●96/03/15 ●5,800円
かわいいキャラクターが活躍するアクションロールプレイングゲーム。

role playing
空想科学世界ガリバーボーイ

●ハドソン
●96/03/22 ●6,800円
ハイクオリティなムービーをふんだんに盛り込んだ人気TVアニメのRPG。

role playing
ドラゴンフォース

●セガ・エンタープライゼス
●96/03/29 ●5,800円
壮大なストーリーで展開する、シミュレーション要素の色濃いRPG。

role playing
大冒険 ～セントエルモスの奇蹟～

●パイ
●96/04/19 ●6,800円
大海原を舞台に貿易や海戦を楽しめる、冒険ロールプレイングゲーム。

role playing
THOR ～精霊王紀伝～

●セガ・エンタープライゼス
●96/04/26 ●5,800円
幻想的な独特の世界観で描かれたアクションロールプレイングゲーム。

role playing
フェーダ ～エンブレムオブジャスティス～リメイク!

●やのまん
●96/05/24 ●6,300円
シャイニングシリーズの舞台にシリアスなストーリーで展開する、シミュレーションRPG。

role playing
ウィザードリィVI&VIIコンプリート

●データイースト
●96/05/31 ●6,800円
古典RPGシリーズのVIとVIIが1枚にカップリングされて登場

role playing
Sword&Sorcery

●マイクロキャビン
●96/05/31 ●6,800円
剣や魔法が充実した本格派ファンタジーロールプレイングゲーム

role playing
DEFCON 5

●マルチソフト
●96/06/07 ●5,800円
戦略性に富んだリアルタイムロールプレイング。巨大組織の陰謀を暴け。

etc.
アイルトン・セナ・パーソナルトーク Message for the future

●セガ・エンタープライゼス
●95/04/28 ●8,800円
サンマリノGPで事故死した故アイルトン・セナの150分にわたるインタビューを収録。

etc.
天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGASATURN

For ADULT

●アローマ
●95/09/29 ●7,800円
人気OVAシリーズ、『天地無用！』の名場面集。そのほか設定資料やカルトクイズも。

etc.
バーチャファイターCGポートレートシリーズ（サラ・ブライアント）

●セガ・エンタープライゼス
●95/10/13 ●1,280円
バーチャのキャラたちの日常をイメージソングにあわせて華麗なCGで紹介。

etc.
バーチャファイターCGポートレートシリーズ（ジャッキー・ブライアント）

●セガ・エンタープライゼス
●95/10/13 ●1,280円
バーチャのキャラたちの日常をイメージソングにあわせて華麗なCGで紹介。

etc.
X JAPAN Virtual Shock 001

●セガ・エンタープライゼス
●95/10/20 ●6,800円
人気ロックバンド、X JAPANをフィーチャーしたミュージックエンターテイメント。

etc.
結婚前夜

●小学館プロダクション
●95/10/27 ●2,000円
『結婚』に登場する全10人の設定資料の他、オリジナルラジオドラマを収録。

etc.
バーチャファイターCGポートレートシリーズ（パイ・チェン）

●セガ・エンタープライゼス
●95/11/17 ●1,280円
バーチャのキャラたちの日常をイメージソングにあわせて華麗なＣＧで紹介。

etc.
バーチャファイターCGポートレートシリーズ（アキラ・ユウキ）

●セガ・エンタープライゼス
●95/11/17 ●1,280円
バーチャのキャラたちの日常をイメージソングにあわせて華麗なＣＧで紹介。

etc.
バーチャファイターCGポートレートシリーズ（ウルフ・ホークフィールド）

●セガ・エンタープライゼス
●95/12/08 ●1,280円
バーチャのキャラたちの日常をイメージソングにあわせて華麗なＣＧで紹介。

etc.
バーチャファイターCGポートレートシリーズ（ラウ・チェン）

●セガ・エンタープライゼス
●95/12/08 ●1,280円
バーチャのキャラたちの日常をイメージソングにあわせて華麗なＣＧで紹介。

etc.
バーチャファイターCGポートレートシリーズ（リオン・ラファール）

●セガ・エンタープライゼス
●96/01/26 ●1,280円
バーチャのキャラたちの日常をイメージソングにあわせて華麗なＣＧで紹介。

etc.
バーチャファイターCGポートレートシリーズ（舜帝）

●セガ・エンタープライゼス
●96/01/26 ●1,280円
バーチャのキャラたちの日常をイメージソングにあわせて華麗なＣＧで紹介。

etc.
料理の鉄人 キッチンスタジアムツアー

●HAMLET
●96/02/23 ●5,000円
料理の鉄人たちの華麗なる対決の記録。引退した道場六三朗氏にあえる。

etc.
mdiaROMancer for SEGASATURN 浅倉大介

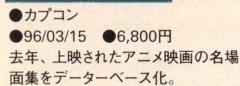
●ファンハウス
●96/03/01 ●5,800円
元ACCESSの浅倉大介の魅力満載のファン必携のソフト。未公開の映像も多数収録。

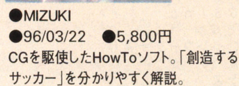
etc.
バーチャファイターCGポートレートシリーズ（影丸）

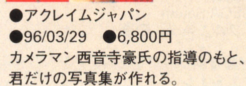
●セガ・エンタープライゼス
●96/03/01 ●1,280円
バーチャのキャラたちの日常をイメージソングにあわせて華麗なＣＧで紹介。

etc.
バーチャファイターCGポートレートシリーズ（ジェフリー・マクワイルド）

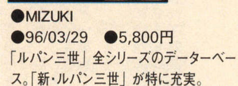
●セガ・エンタープライゼス
●96/01/26 ●1,280円
バーチャのキャラたちの日常をイメージソングにあわせて華麗なＣＧで紹介。

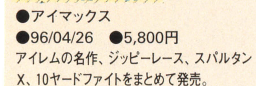
etc.
ストリートファイターⅡムービー

●カプコン
●96/03/15 ●6,800円
去年、上映されたアニメ映画の名場面集をデーターベース化。

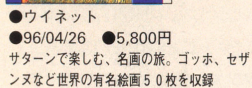
etc.
ISTO 'E ～ジーコの考えるサッカー～

●MIZUKI
●96/03/22 ●5,800円
CGを駆使したHowToソフト。「創造するサッカー」を分かりやすく解説。

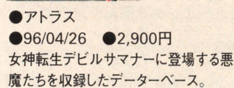
etc.
バーチャフォトスタジオ


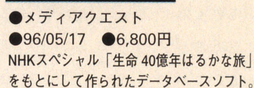
●アクレイムジャパン
●96/03/29 ●6,800円
カメラマン西音寺豪氏の指導のもと、君だけの写真集が作れる。

etc.
ルパン三世 ～ザ・マスターファイル～

●MIZUKI
●96/03/29 ●5,800円
「ルパン三世」全シリーズのデーターベース。「新・ルパン三世」が特に充実。

etc.
アイレムアーケードクラシックス

●アイマックス
●96/04/26 ●5,800円
アイレムの名作、ジッピーレース、スパルタンX、10ヤードファイトをまとめて発売。

etc.
CubiCGallery

●ウイネット
●96/04/26 ●5,800円
サターンで楽しむ、名画の旅。ゴッホ、セザンヌなど世界の有名絵画５０枚を収録

etc.
真・女神転生デビルサマナー 悪魔全書

●アトラス
●96/04/26 ●2,900円
女神転生デビルサマナーに登場する悪魔たちを収録したデーターベース。

etc.
ライフスケイプ ～生命40億年はるかな旅～

●メディアクエスト
●96/05/17 ●6,800円
NHKスペシャル「生命 40億年はるかな旅」をもとにして作られたデータベースソフト。

海外では「Ｅ３」、国内では「おもちゃショー」と、ビッグイベントでソフトのリリースも花盛り。「おもちゃショー」明けの次号にはもっと大きな変動があるかも？

新作カレンダー

発売日	タイトル名	メーカー	価格
6月			
96/6/7	ダライアスII	タイトー	5,800円
96/6/7	HYPER REVERTHION	テクノソフト	5,800円
96/6/7	ＤＥＦＣＯＮ５	マルチソフト	5,800円
96/6/14	痛快！　スロット・シューティング	BMGビクター	5,500円
96/6/14	ビック一撃！パチスロ大攻略 ﾕﾆﾊﾞｰｻﾙ・ﾐｭｰｼﾞｱﾑ	アスク講談社	5,800円
96/6/14	犯行写真 ～縛られた少女たちが見たものは？～	イマジニア	6,800円
96/6/14	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
96/6/14	ナイトストライカーＳ	ビング	5,800円
96/6/21	大牌砦（DAI TORIDE）	メトロ	5,800円
96/6/28	AQUAZONE for SEGA Saturn	９００３ｉｎｃ	5,800円
96/6/28	一発逆転　ギャンブルキングへの道	BMGビクター	5,800円
96/6/28	誕生Ｓ　～Ｄｅｂｕｔ～	ＮＥＣインターチャネル	6,800円
96/6/28	餓狼伝説３ ～遥かなる闘い～	ＳＮＫ	未定
96/6/28	ＳＴＲＩＫＥＲＳ１９４５	アトラス	5,800円
96/6/28	踝兄弟劇場第一巻 麻雀篇	アローマ（ユーメディア）	5,800円
96/6/28	井出洋介名人の新実践麻雀	カプコン	4,800円
96/6/28	月花霞幻譚　－ＴＯＲＩＣＯ－	セガ・エンタープライゼス	5,800円
96/6/28	THE MAKING OF NIGTHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	2,480円
96/6/28	ワイプアウト	ソフトバンク	未定
96/6/28	ピンボールグラフィティ	パックインビデオ	6,800円
96/6/28	必殺！	バンダイビジュアル	5,800円
96/6/下旬	ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	7,800円
96/6/下旬	デス・スロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5,800円
7月			
96/7/5	昇龍三國志演義	イマジニア	6,800円
96/7/5	ＮｉＧＨＴＳ	セガ・エンタープライゼス	5,800円
96/7/5	ＧＡＭＥ－ＷＡＲＥVOL.2	ゼネラル・エンタテインメント	1,980円
96/7/12	デカスリート	セガ・エンタープライゼス	5,800円
96/7/12	クロックワークス	徳間書店	5,800円
96/7/12	ラングリッサーIII	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	6,200円
96/7/19	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブエンターテイメント	5,800円
96/7/19	ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／スペースハリアー	セガ・エンタープライゼス	3,800円
96/7/19	グレイテストナイン’９６	セガ・エンタープライゼス	5,800円
96/7/19	テトリス Ｓ	BPS	5,800円
96/7/26	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5,800円
96/7/26	プラドルDISC　木下優	SADA SOFT	3,000円
96/7/26	時空探偵ＤＤ －幻のローレライ－	アスキー	6,800円
96/7/26	グッドアイランカフェ　飯島愛	インナーブレイン	5,000円
96/7/26	ときめきメモリアル ～forever with you～	コナミ	6,800円
96/7/26	ときめきメモリアル ～forever with you～スペシャル版	コナミ	9,800円
96/7/26	バーチャファイターキッズ	セガ・エンタープライゼス	未定
96/7/26	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	パックインビデオ	6,800円
96/7/下旬	ＴｕｒｆＷｉｎｄ’９６～ 武豊 競走馬育成ゲーム～	ジャレコ	6,800円
96/7/下旬	マジカルドロップ２	データイースト	5,800円
96/7/中旬	麻雀狂時代　Cebu Island'96	マイクロネット	8,800円
96/7/未定	ﾏｼﾞｯｸ･ｼﾞｮﾝｿﾝとｶﾘｰﾑ･ｼﾞｬﾊﾞｰのスラムジャム’９６	BMGビクター	未定
96/7/未定	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
96/7/未定	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サン電子	5,980円
96/7/未定	上海 Great Moments	サン電子	6,500円
96/7/未定	駿才　－競馬データSTABLE－	ナクザット	8,800円
96/7/未定	ａｃｔｕａ　ＳＯＣＣＥＲ	ナグザット	5,800円
96/7/未定	徹満カスタム（仮題）	ナグザット	5,800円
96/7/未定	東京立身出世伝（仮題）	ナグザット	5,800円
96/7/未定	平和パチンコ総進撃（仮題）	ナグザット	5,800円
96/7/未定	サターンボンバーマン	ハドソン	未定
8月			
96/8/7	デスクリムゾン	エコールソフトウェア	5,800円
96/8/9	同級生 ～Ｉｆ～	ＮＥＣインターチャネル	7,800円
96/8/9	ワールドヒーローズパーフェクト	エーディーケイ	未定
96/8/9	神秘の世界　エルハザード	パイオニアLDC	6,900円
96/8/23	新型くるりんＰＡ！	スカイ・シンク・システム	未定
96/8/上旬	スーパーパンコレクション	カプコン	未定
96/8/上旬	RENSA－恋鎖－	シグナルライト	未定
96/8/上旬	GALJAN	童	6,800円
96/8/下旬	風水先生	ＨＡＭＬＥＴ	5,800円
96/8/下旬	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	未定
96/8/下旬	プラドルDISC　内山美紀	SADA SOFT	3,000円
96/8/未定	デストラクションダービー	ソフトバンク	未定
96/8/未定	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	未定
96/8/未定	3D Lemmings	イマジニア	未定
96/8/未定	スターファイター3000	イマジニア	未定
96/8/未定	ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／アフターバーナー	セガ・エンタープライゼス	3,800円
96/8/未定	アースワームジム２	タカラ	5,800円
96/8/未定	サンダーフォース　ゴールドパック１	テクノソフト	5,800円
96/8/未定	サンダーフォース　ゴールドパック２	テクノソフト	5,800円
96/8/未定	鉄鋼霊域＜スティールダム＞（仮題）	テクノソフト	5,800円
96/8/未定	開運！なんでも鑑定団	テレビ東京	4,800円
96/8/未定	ａｃｔｕａ　ＧＯＬＦ	ナグザット	5,800円
96/8/未定	バスフィッシング（仮題）	ナグザット	5,800円
96/8/未定	麻雀四姉妹　若草物語	ナグザット	5,800円
96/8/未定	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5,800円
96/8/未定	ルナ シルバースターストーリー	角川書店	6,800円
9月			
96/9/6	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	未定
96/9/13	ポリスノーツ	コナミ	未定
96/9/未定	ぷくんパ（仮題）	アテナ	4,980円
96/9/未定	出世麻雀　大接待	キング・レコード	未定
96/9/未定	真髄対局囲碁　碁仙人	ジェイ・ウィング	未定
96/9/未定	サクラ大戦	セガ・エンタープライゼス	未定
96/9/未定	ブレインデッド13（仮題）	ソフトビジョンインターナショナル	未定
96/9/未定	三國志V	光栄	9,800円
96/9/未定	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	未定
10月以降			
96/10/未定	ぱにっくちゃん	イマジニア	未定
96/10/未定	ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／アウトラン	セガ・エンタープライゼス	3,800円
96/10/未定	探偵神宮寺三郎「未完のルポ」	データイースト	未定
96/10/未定	ＧＡＭＥ－ＷＡＲＥVOL.3	ゼネラル・エンタテインメント	1,980円
96/11/下旬	マスター オブ モンスターズ ～ネオ ジェネレーションズ～	東芝EMI	6,800円
96/11/未定	ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／廊下にイチダントアール	セガ・エンタープライゼス	4,800円
96/12/未定	EVE	イマジニア	未定
96/12/未定	太平洋の嵐2	イマジニア	未定
発売日未定			
96/夏	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	ＳＮＫ	未定



96/夏	サイバードール	アイマックス	6,800円
96/夏	ストライカー'96	アクレイムジャパン	未定
96/夏	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5,800円
96/夏	ストリートファイターZERO 2	カプコン	未定
96/夏	ダークセイバー	クライマックス	5,800円
96/夏	ぎゅあんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6,800円
96/夏	アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子	6,500円
96/夏	タイトーチェイスH.QプラスS.C.I	タイトー	5,800円
96/夏	NIGHTRUTH＃02	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定
96/夏	スーパーショット・ザ・ゴルフ	ビクターエンタテインメント	6,800円
96/夏	Ｂｏｄｙ Ｓｐｅｃｉａｌ 264（ボディスペシャル264）	やのまん	6,800円
96/夏	紫炎龍（仮称）	童	未定
96/秋	エクスヒュームド	BMGビクター	未定
96/秋	エイリアントリロジー	アクレイムジャパン	5,800円
96/秋	バトルアステーリス大運動会 ー序章ー（仮題）	インクリメント・ピー	未定
96/秋	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦Plus（仮題）	エンジェル	未定
96/秋	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	未定
96/秋	ファンタステップ	ジャレコ	未定
96/秋	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	未定
96/秋	ＴＥＣＭＯ ＳＵＰＥＲ ＢＯＷＬ（仮題）	テクモ	未定
96/秋	怪盗セイント・テール	トミー	6,800円
96/秋	エネミー・ゼロ	ワープ	6,800円
96/冬	３Ｄベースボール（仮題）	BMGビクター	未定
96/冬	グランドセフトオート（仮題）	BMGビクター	未定
96/冬	ファイロ＆クロード	BMGビクター	未定
96/冬	レガシー・オブ・ケイン	BMGビクター	未定
96/冬	バーチャパチスロII（仮称）	マップジャパン	未定
96年内	コットン2	サクセス	未定
96年内	心霊呪殺師　太郎丸	タイムワーナーインタラクティブ	未定
96年内	テクモＪリーグサッカー'96	テクモ	未定
96年内	ゼロヨンチャンプ ＤｏｏＺｙ－Ｊ	メディアリング	未定
96年内	銀河英雄伝説	徳間書店	未定
96年内	ウルトラマンバトル（仮題）	バンダイ	未定
96年末	マクロス（仮題）	バンダイビジュアル	未定
96/未定	囲碁	アスキー	6,800円
96/未定	エンジェルグラフティ（仮題）	ソフトビジョンインターナショナル	未定
96/未定	モトクロス（仮題）	ソフトビジョンインターナショナル	未定
96/未定	スカルファング　ー空牙外伝ー	データイースト	未定
96/未定	パチンコ倶楽部	アイ・エス・シィ	未定
97/春	スパイダー	BMGビクター	未定
97/春	タンク（仮題）	BMGビクター	未定
97年	クォヴァディス2（仮題）	グラムス	未定
97年	ガーディアンフォース	サクセス	未定
発売日未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	ＮＥＣインターチャネル	6,800円
発売日未定	卒業Ｓ（仮題）	ＮＥＣインターチャネル	6,800円
発売日未定	リアルバウト餓狼伝説	ＳＮＫ	未定
発売日未定	コープス・キラー	アクレイムジャパン	5,800円
発売日未定	ダービースタリオン・サターン（仮題）	アスキー	未定
発売日未定	ＦＩＳＴ	イマジニア	未定
発売日未定	ＴＦＸ	イマジニア	未定
発売日未定	The 11th Hour　～The 7th Guest II～	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定
発売日未定	スポット	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定
発売日未定	ドラゴンナイト（仮題）	エルフ	未定
発売日未定	オーバードライビンＤＸ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
発売日未定	マジックカーペット	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
発売日未定	神罰　人生の意味	ガイナックス	未定
発売日未定	サイバーボッツ	カプコン	未定
発売日未定	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン	未定
発売日未定	ロックマン8（仮題）	カプコン	未定
発売日未定	ロックマンＸ4	カプコン	未定
発売日未定	天地を喰らうII ～赤壁の戦い～	カプコン	5,800円
発売日未定	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	未定
発売日未定	だいな♡あいらん　予告編	ゲームアーツ	未定
発売日未定	実況おしゃべりパロディウス～Forever with me～	コナミ	未定
発売日未定	ぷるるん！シェイプUPガールズ	ジェイ・ウィング	未定
発売日未定	ＨＯＵＳＩＮＧ	スーパーソフトウェア	未定
発売日未定	ＨＯＵＳＩＮＧ CATALOG	スーパーソフトウェア	未定
発売日未定	バーチャコップ2	セガ・エンタープライゼス	未定
発売日未定	ソニック・ザ・ファイターズ	セガ・エンタープライゼス	未定
発売日未定	ファイティングバイパーズ	セガ・エンタープライゼス	未定
発売日未定	ファンタジーアース（仮題）	セガ・エンタープライゼス	未定
発売日未定	電脳戦機バーチャロン	セガ・エンタープライゼス	未定
発売日未定	ＴＩＺ ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラル・エンタテインメント	未定
発売日未定	NIGHTRUTH＃01	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定
発売日未定	ＡＲＥＮＡ（仮題）	ソフトバンク	未定
発売日未定	ＶＡＤＩＭＳ（仮題）	ソフトバンク	未定
発売日未定	シミュレーション　ズー（仮題）	ソフトバンク	未定
発売日未定	東京SHADOW	タイトー	5,800円
発売日未定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	5,800円
発売日未定	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	パイオニアLDC	未定
発売日未定	天外魔境外伝　第四の黙示録	ハドソン	未定
発売日未定	BATSUGUN	バンプレスト	未定
発売日未定	ＧＲＡＮＤＲＥＡＤ	バンプレスト	未定
発売日未定	ロボット混戦ＲＰＧ（仮題）	バンプレスト	未定
発売日未定	ＭＡＲＩＣＡ	ビクターエンタテインメント	未定
発売日未定	スワッグマン	ビクターエンタテインメント	未定
発売日未定	ダンジョン・マスター（仮題）	ビクターエンタテインメント	未定
発売日未定	トゥーム・レイダース	ビクターエンタテインメント	未定
発売日未定	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	未定
発売日未定	ＣＲＩＴＩＣＯＭ ～ザ・クリティカルコンバット～	ビック東海	5,800円
発売日未定	プレイボーイ カラオケＶＯＬ．1	ビック東海	5,800円
発売日未定	プレイボーイ カラオケＶＯＬ．2	ビック東海	5,800円
発売日未定	パチンコファイター	プレ・ステージ	未定
発売日未定	ミニ四駆（仮題）	メディアクエスト	未定
発売日未定	クロック（仮題）	メディアクエスト	未定
発売日未定	ズープ（仮題）	メディアクエスト	未定
発売日未定	人体（仮題）	メディアクエスト	未定
発売日未定	タクティクスオウガ	リバーヒルソフト	未定
発売日未定	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	未定
発売日未定	三國志リターンズ	光栄	6,800円
発売日未定	戦国ブレード	彩京	未定
発売日未定	重装機兵レイノス2	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	6,200円
発売日未定	Ｓｕｐｅｒ 301 S.Q.（仮題）	日本物産	未定
発売日未定	ＵＳ ドラッグチャンプ（仮題）	日本物産	未定
発売日未定	Ｖ.Ｒ.麻雀（仮題）	日本物産	未定
発売日未定	テラクレスタ3D（仮題）	日本物産	5,800円

創刊記念大プレゼント

1 「ファイティングバイパーズ」
◆今月号のGSZコレクション（P.118）で紹介している「ファイティングバイパーズ」を業務用筐体でプレゼント。寝る場がなくなっても構わない、という方、どしどし応募を。なお、当選された方には取材にご協力いただきます。【1名様】

2 「セガサターン」
◆サターン情報誌でセガサターン本体プレゼント。意外と応募が多かったので、創刊準備号に続き再度のプレゼントです。「まだ持っていない」「白いサターンをもう1台欲しい」というあなたに。【3名様】



3 「セガラリーチャンピオンシップ、レーシングコントローラー」
◆コントロールパッドでも、速い人は速いセガ・ラリー。でも、レーシングコントローラーでプレイした方が雰囲気が出ますよね。【3名様】





4 「バーチャファイター2、バーチャスティック」
◆「バーチャファイター3」は、きっと面白いんだろうけど、実は「2」もまだ……。そんな方は最新作が発売される前に極めておきましょう。【3名様】



6 「スーパーリアル麻雀PⅥ」キャラクターの等身大パネル
◆近所のゲームセンターで見かけませんでしたか？　思わず目を引いてしまったひとのために、4キャラ分をワンセットで1名様に。【1名様・（株）セタ提供】





5 「ガングリフォン オートデモCDとポスター」
◆今月号の特集でも紹介した「ガングリフォン」のデモCDとポスターを（株）ゲームアーツよりご提供。いずれも非売品なので、どうしても欲しい、という方に是非。【3名様・（株）ゲームアーツ提供】



7 「セガサターン対応機種専用延長コード」
◆ゲーム中、TVモニターに顔を近づけすぎていませんか。この延長コードで距離をとってくださいね。本商品はOEM供給されているものなので、品質は折り紙つきです。【10名様・（株）東京省光提供】

8 「ゲックス」テレカ
◆いかにもアメリカンなヤモリ、ゲックスくんのオリジナルテレカ。は虫類が苦手な人でもゲックスくんだったら大丈夫。ところで、ヤモリって、は虫類だっけ？【5名様・BMGビクター（株）提供】





9 「フォトCD」
◆『浅草六区の天使たち』『ハーレーダビッドソン キング オブ ハイウエー』『秘境ラダック　天空の祭り』ほか計5枚のフォトCDをワンセットで1名様に。【1名様・（株）ジャパンコーポレーション提供】



10 「ファイナルロマンスR」オリジナルジグソーパズル
◆人気麻雀ゲーム「アイドル麻雀　ファイナルロマンスR」プレミアムパッケージの発売を記念してオリジナルジグソーパズルをプレゼント。【1名様・（株）アスク講談社提供】

クイズ&応募方法

【問題】
○に当てはまる数字をお答えください。

GREAT SATURN Zは毎月○日発売です。

ヒント…GREAT SATURN Zは毎月9日発売です。

【プレゼントの応募方法】
添付の綴じ込みハガキ、または官製ハガキにてご応募ください。綴じ込みハガキでご応募の際にはハガキにクイズの答え、希望の商品番号、商品名その他必要な項目をご記入ください。官製ハガキでご応募の際にはハガキにクイズの答え、希望の商品番号、商品名と郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、職業をご記入ください。
全応募者を各商品ごとに厳正に抽選し、各商品の当選者を決定します。

【宛先（官製ハガキでご応募の方は）】
〒100-91　東京都中央郵便局　留置
「GREAT SATURN Z」創刊記念大プレゼント　係

【締切】1996年7月8日（当日消印有効）
【当選者発表】
8月9日発売の「GREAT SATURN Z」誌上、新聞各紙にて。
＊当選後の権利の譲渡、換金、変更等には応じられません。

GREAT SATURN Z

次号予告
グレートサターンZ
創刊2号
1996年
7月9日発売!!

特集：
「X指定ソフト」が消える日。
**今年10月1日以降、
X指定ソフトの新リリースが全面禁止に。
業界騒然!?　ファンの反応は!?
余命3カ月のX指定ソフトの行方を探ります。**

GSZコレクション
**NiGHTS
餓狼伝説3
WIPEOUT
真・女神転生デビルサマナー**
（以上予定）

編集長敬白

●「ゲームは、エンターテイメントです」。この本を手にとってくださった多くの方は、「当たり前のことをなにを今更」と思われているでしょう。ところが、周りを見てください。こんな凄いものの本質を未だ十分に堪能していない人のなんと多いことか。そんな方たちに、私たちは伝えたいと思います。「ゲームはもっと、深くて広い」と。

編集後記

●特集にご登場いただいた3人のクリエーター。個性こそ違うが「ゲームは世界観が大事」「他人のやらないことをしたい」と申し合わせたよう。この雑誌もそうありたい。(D)

●忙しい編集部を置いて単身E3ショウに乗り込む。いやーいいですな入稿も原稿依頼もない日々というのは。このままこっちに住めばとも思ったけどやっぱり“○め切り”が気になって…。(YUDA)

●最近、いわゆるお役所仕事に腹が立ってしょうがない。高校生ぐらいから進歩してないと思ってたのに、いつのまにかジジィになっちゃたのかなぁ。げっ、シリアスじゃん。(魔人Y)

●最近、土曜日になると発熱・食当たりになる。別に1週間の疲れが出ているわけでもないだろう。この分じゃ、来週は骨を折るのだろうか。(Wasser)

●洋ゲー好きで、アメコミ好き。僕にとってのゲームは、一本の音楽を聞いているようなもの。「好きなものは好き」の心はとっても大切。(魔人みど)

●今、自分の中の流行っているゲームは、3DOのストIIX、プレステの鉄拳2、サターンの風雲再起、って格闘モノしかやってないぞ、俺。(ストIIIが楽しみなＫＩＴ)

●アンケート集計スタート!　ウィ～ン ピー ガガガガッ(集計中) ピッ!　脳内バグ発生、制御不能。えっと桂小金治、8才のOL、元団体職員っと、OK,OK。(DIJ)

●<グレート伝言板>ふみたんへ。クアハウス&ゲーセンツアー、今度はいつにする?　第3週の土曜日なんてどうかしら?　お返事まってるよ～ん。(あきぽん)

●なんか特集で好きなようにもてあそばれた俺。でも、編集部の調和は超オッケー。ハーモニクスすべて正常値。暴走、ありません。です。いやマジで。(ときとき)

●この号が発売されるころには、日本ダービーの結果がわかっているはず。私の予想は◎ダンスインザダーク○ロイヤルタッチ。はずれていたら笑ってください。(◎)

スタッフ

発行人	佐々山泰弘
プロデューサー	柳沼　正秀
編集長	中村　勝彦
副編集長	出戸英一郎
デスク	出山　健示
編集	早坂清志(魔人工房) 水上　茂治 大野　祐一 太田英之(魔人工房) 角田英樹(魔人工房) 長井亜希子 藤原　洋介 瀨尾　佳生
編集協力	野間口　恵 100％ CRN イス 野口豊 吉田メグミ(魔人工房) 松本　恵 風間　尚仁 安藤　龍幸 阿部　宏紀 高橋　宏典 佐々木　崇
写真撮影	坂田　陽一 松井　友生 熊谷　進夫
アートディレクター	寺西　章
デザイン	饗場　千秋 森谷　真弓 田辺　恵理 西嶋　正
ゼネラルマネージャー	中川　信行
広告	倉光　昭浩 土田　耕一 景山　強 柴崎　貴久
印刷	凸版印刷株式会社

グレートサターンZ創刊号　No.01
1996年6月7日発売

発行　株式会社　毎日コミュニケーションズ
〒100
東京都千代田区一ツ橋1丁目1番1号
パレスサイドビル

編集　TEL　03-3211-2528
FAX　03-5252-8073
販売　TEL　03-3211-2596
業務　03-3211-2568
広告　03-3211-2579
FAX　03-3211-2584



必殺！

セガサターン専用
アクションゲーム

6月
発売予定

税抜価格 5,800円

のさばる悪は許せねえー。

あの「必殺！」がセガサターンでいよいよ登場！

松竹映画「必殺！主水(もんど)死す」ロードショー公開中！

人気TVシリーズ「必殺」が、
ついに横スクロール型アクションゲームになった！
依頼人の怨みを晴らすために立ち上がった中村主水たち。
はたして4人の仕事人の前に待ち受けるものは……。

江戸の町に突然起こった、連続神隠し事件。
突然消えた娘の調査をしているうちに、
恐ろしい臓器売買の秘密組織が浮かび上がってきた。
謎の商人、老中、南蛮人達を相手に、
はたして主水は無事に市民の怨みを晴らすことができるのか!?
江戸の闇に仕事人の必殺技がうなる！



※画面は開発中のものです。

ゲームの内容についてのお問い合わせは下記まで。
バンダイビジュアルお客様センター
tel 03-5828-7582 受付時間：月～金曜日（土・日・祝祭日を除く）10時～16時

松竹株式会社
バンダイ ビジュアル株式会社



9003



AQUAZONE™

DESKTOP LIFE



TVモニタで熱帯魚を飼う。

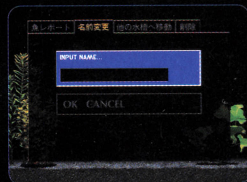
魚やアイテム類はショップで購入



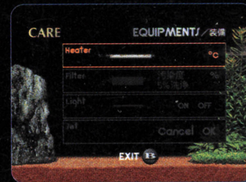
自分だけの水槽を自由にレイアウト



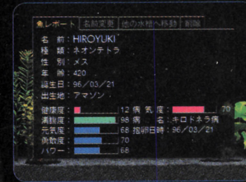
魚の名前も好きなように変更できる



水温、水質など、本物さながらにケア



魚の様子をチェック！病気は要注意



発売記念キャンペーン「AQUAZONE™でサターンを始める！」

先着5万枚限定！　パワーメモリー用オリジナルラベル付き

さらに、ソフトに同梱されているアンケートハガキに答えてくれた方の中から、抽選でオリジナルグッズがあたります。

- ●オリジナルマグカップ　50名様
- ●オリジナルメモパッド　100名様
- ●オリジナルノート　300名様
- ●オリジナルマグネット　300名様

9003 inc.

〒150　Hoshi bldg 5F, 2-4-5, Ebisunishi, Shibuya-ku, Tokyo　TEL:03-3477-9463　FAX:03-3476-9004

17 july
広告03-3211-2579　販売03-3211-2568
定価500円(本体485円)

©毎日コミュニケーションズ　1996 PRINTED in Japan　凸版印刷(株) 雑誌13227-07

T1013227070502

